THE BEST ANIME & MANGA MAGAZINE IN INDONESIA

SPECIAL PRICE **Rp. 42.500** • LUAR P.JAWA **Rp. 43.500**

4.000



5th Pesta Anak & Keluarga Bobo fair

LOMBA KOSTUM m&c!

ALA TOKOH KOMIK, KARTUN, GAME IDOLA KAMU!

Mari bergaya ala tokoh komik, kartun, game idola kamu!*
Segera kenakan kostum ala tokoh idola kamu dan menangkan hadiahnya!

Sabtu, 30 Juni 2007, Pk. 13.00 - 16.00 wib
Taman Oki Nirmala, Bobo Fair,
Jakarta Convention Center, Jakarta



Biaya pendaftaran : Rp 35.000,- (Termasuk tiket masuk Bobo Fair untuk 2 orang dan paket merchandise dari m&c!)

YANG BOLEH IKUT:
Lomba Kostum: anak usia di bawah 12 thn

HADIAH:

JUARA I-III:
PIALA, PAKET KOMIK, DAN, UANG TUNAI RATUSAN RIBU RUPIAH UNTUK SETIAP JUARA!
JUARA HARAPAN I-III: PIALA DAN PAKET KOMIK!

*kecuali tokoh Disney

LOMBA MEWARNAI & MENGGAMBAR SAMPUL KOMIK m&c!

Senang baca komik? Ingin mencoba menggambar sampulnya?
Ayo, ikut saja Lomba Mewarnai dan Menggambar Sampul Komik m&c!

Minggu, 1 Juli 2007,
Pk. 13.00 - 16.00 wib
Taman Oki Nirmala, Bobo Fair,
Jakarta Convention Center, Jakarta



YANG BOLEH IKUT:
Lomba Mewarnai Sampul Komik:
anak usia di bawah 8 thn
Lomba Menggambar Sampul Komik:
anak usia 8 - 12 thn

Biaya pendaftaran : Rp 30.000,- (Termasuk tiket masuk Bobo Fair untuk 2 orang dan paket merchandise dari m&c!)

Cara pendaftarannya gampang, cukup menelpon ke kak Zaky (021) 533 0150 ekst. 32126. Transfer biaya pendaftaran ke rek. BCA cabang Gajah Mada No. Rek. 0123011195 a/n PT Gramedia. Bukti transfer difaks ke (021) 533 0174
Pendaftaran ditutup 22 Juni 2007 atau jika jumlah peserta sudah memenuhi kuota. Makanya, cepetan mendaftar!

CONTENTS

• July 2007 • ANIMONSTER EDISI 100 •

12 100% ON STAGE **D-Gray-man**

30 100% ACTION **Busou Renkin**

48 100% MANGA **One Piece**

60 100% UNCOVERED **Death Note**

100 100% LEGENDS **JAM Project**

106 100% DORAMA **Trick**

112 100% TOKUSATSU **Kamen Rider Den-O**

124 100% INSIDE **About the Crews**

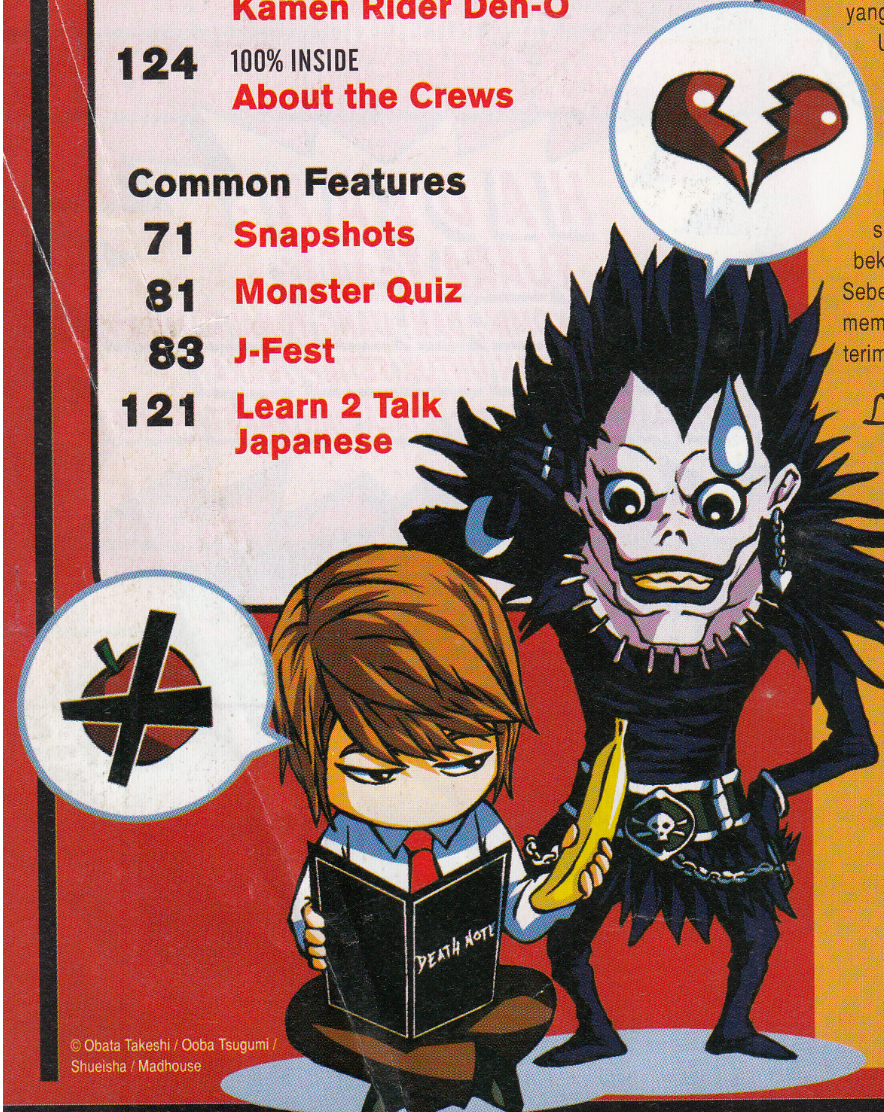
Common Features

71 **Snapshots**

81 **Monster Quiz**

83 **J-Fest**

121 **Learn 2 Talk Japanese**



© Obata Takeshi / Ooba Tsugumi / Shueisha / Madhouse

visit our website

Http://www.animonsteronline.net
Http://www.megindo.net

GOODDAY, MONSTERS!

Animonster edisi 100! Angka 100 dalam benak saya [dan juga kebanyakan orang] adalah angka yang istimewa, spesial, dan bernilai tinggi. Contoh konkritnya waktu ujian mendapat nilai 100, usia 100 tahun yang dianggap sebagai usia panjang umur [dan langka di zaman sekarang], mendengar kata 100% murni, 100% asli, dll, rasanya angka 100 itu benar-benar sempurna. Begitu juga saat menyadari bahwa Animonster segera memasuki edisi 100, seluruh kru Animonster berusaha menampilkan sajian yang "sempurna" dan benar-benar beda dari edisi-edisi sebelumnya.

Perjalanan menuju edisi 100 ini tidak mudah dan singkat [kira-kira memakan waktu sekitar 8 tahun], di mana selama kurun waktu itu Animonster banyak mengalami perombakan, baik dari segi isi, maupun para kru dan kontributor yang silih berganti memberikan yang terbaik untuk majalah ini.

Usaha yang sudah dirintis dari awal dengan keragu-raguan akhirnya sekarang bisa membuahkan hasil yang baik. Ini semua juga berkat para pembaca setia yang ikut tumbuh bersama Animonster. Selama 8 tahun ini, mungkin ada pembaca yang mengikuti Animonster sejak edisi awal masih bersekolah dan sekarang sudah kuliah, atau dari mahasiswa sekarang sudah bekerja, bahkan mungkin ada yang sudah bekerja kini sudah berumah tangga...^^

Sebelum kata pengantar ini makin panjang dan jadi ceramah yang membosankan, saya dan seluruh kru Animonster mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan kalian.

Lily

The memories of the past will shape our future, the moments we cherish last forever in a beautiful array of remembrance.
~ Paul Acquasanta

ANIME / MANGA GENRES

ACT = Action	MYS = Mystery
ADV = Adventure	RMC = Romance
ANI = Animal	SCH = School
CMD = Comedy	SF = Science Fiction
DR = Drama	SHJ = Shoujo
FN = Fantasy	SHN = Shounen
HIS = Historical	SN = Supernatural
HOR = Horror	SP = Sport
LC = Love Comedy	THR = Thriller
MC = Mecha	TOKU = Tokusatsu

BONUS:
Booklet Death Note, Booklet Laruku, Pendant L

MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

PEMIMPIN PERUSAHAAN: Wendy Chandra PRESIDEN KOMISARIS: Henry Purnomo DIREKTUR PRODUK: Jonathan Lesmana DIREKTUR KEUANGAN: Abu Supardi ALAMAT REDAKSI: Jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bandung 40116 Tel: 022-4216657 Fax: 022-4261360 ALAMAT MARKETING & DISTRIBUSI: Surya Building, Lt. 15 Suite 1506, Jl. MH. Thamrin Kav. 9, Jakarta 10350 Telp. 021-39830998, 39830999, 70906877; Faks. 021-39830996 REKENING BANK: an. PT. Megindo Tunggal Sejahtera, ac. 016.005.1400, BCA Cabang Pasirkaliki Bandung KRITIK & SARAN: animonster@megindo.net LANGGANAN: pemesanan@megindo.net

アニモンスター crew

EDITORIAL PEMIMPIN REDAKSI: Jonathan Lesmana REDAKTUR PELAKSANA: Aditya Rai REDAKTUR: Lily EDITOR: Asun KONTRIBUTOR: Ryuu "Dhieta" Nagareboshi, Samii Eto'o, Aoi Minami, Tyas Palar, Shira-Ai, Noir Ciel, Pikun, Kireishiki Fuudou, Slasher Bird, Eve KORESPONDEN: Hadi Permana [Jepang] DESAIN KOORDINATOR ARTISTIK: Ipunk KEPALA DESAIN: Agung Jenggot DESAINER: Dikky, Xtina, Semeuling, Frisk, Dede, Eko M, Rutje ARTISTIK COVER: Jenggot_Gendheng ILUSTRATOR: Li Julian, Ari Somad, Zelig Kay, Bayou WEB MASTER: Denish PRODUKSI KOORDINATOR PRODUKSI: Van Kunkels MARKETING & PROMOSI MANAJER MARKETING & PROMOSI: Dhani Suhendra ASISTEN MANAJER IKLAN: Ira Novita IKLAN: Daniel, Nana Idris, Liza, Nike, Jenny ASISTEN MANAJER PROMOSI: Sahat Simatupang PROMOSI: Frans, Harry, Denny RELASI MEDIA: Wine Kriswandini LAYANAN MARKETING: Irmina Sari LANGGANAN MAJALAH: Ratih DISTRIBUSI MANAJER DISTRIBUSI: M. Izzan KEUANGAN MANAJER KEUANGAN: Demitrius Na70


SEPEDA SANG JUARA™
WIM CYCLE
Idolaku
WIMCYCLE
BMX TEAM
ON THE SKY
20" BMX BLADE
20" BMX TOMAHAWK
with Front Discbrake
FREESTYLE SERIES
www.wimcycle.com
20" ATB VECTOR
16" & 18" BMX HOT WHEELS™
BEST SELLER
MOBBY
dual suspensions+disc brake system
Information :
(031) 7507364 Surabaya (061) 77867185 Medan e-mail : info@wimcycle.com
(021) 55778229 Jakarta SMS CENTER : 083 15 888 999

REDAKSI ANIMONSTER JL. Ranggamalela No. 3 - BANDUNG 40116
Alamat e-mail: animonster@megindo.net

Moshi-Moshi, Animonster! Selamat edisi yang ke 100 ya!
1. Kata temenku *Gundam Seed Destiny* mau ada lanjutannya, judulnnya *Gundam Seed Eternal*. Bener ngga sih?
2. Bahas *Gundam Seed Destiny The Edge* dong!

Murrue La Fllaga, murrue_mwu@plasa.com

Redaksi:
1. Ya, *GSD* memang kabarnya bakal dibuat kelanjutannya, tapi judulnya sendiri belum diumumkan secara resmi hingga sekarang.
2. Ok, kita siapin dulu ya.

Moshi-moshi, Monz-san...
Pertama, aku mau ngucapin thanks buat semua kru Monz-san yang selalu bekerja keras untuk memuaskan para pembaca [aku juga termasuk pembaca yang amat sangat puas dengan yang Monz-san persembahkan buat para otaku di Indonesia]. Akhirnya Monz-san sudah sampai edisi 100. *Keep the spirit!*
Semoga Monz-san tambah dewasa dan semakin mantap!
Ganbatte kudasai...

Elmy Samer, ice_y_summer@yahoo.com

Redaksi:
Doumo arigatou~ Kami juga seluruh kru Animonz merasa senang kalau pembaca puas dengan apa yang disajikan. Rasanya usaha dan kerja keras dari waktu ke waktu tidak sia-sia. Terima kasih buat dukungan dan support-nya.

Hai, Monz! Makasih banget di edisi 100 mau nampilin *Death Note*!
Mau ngasih pertanyaan sama saran nih..
1. *Manga Law of Ueki* tamat di jilid 16 ya?
2. Bahas *Law of Ueki* versi *manga*-nya dong. Di Animonster edisi 85 kurang lengkap.
3. Aku sering pergi ke restoran *sushi*, begitu masuk pelayan-pelayannya menyambut dengan mengatakan '*haze maze*', itu maksudnya apa?
4. Gimana kalo bikin acara-acara gitu di sekolah-sekolah aja? Biar ngga repot-repot banget? hehe ^^

Nah segitu aja deh, berjuang selalu ya Monz! *Ganbatte*

Dinda, munjungjangkung_agogo@yahoo.com

Redaksi:
1. Ya, tapi kisahnya berlanjut ke serial *Law of Ueki Plus*.
2. Akan kita pertimbangkan deh, pasti.
3. Bukan *haze maze*, tapi *irasshaimase*, yang artinya "Selamat datang". Di Jepang, kata-kata itu selalu diucapkan untuk menyambut tamu atau pelanggan, tidak terbatas di restoran saja, tapi juga di toko, penginapan, dll.
4. Wah, kalo acara mungkin sangat sulit. Tapi kalo "Animonster Goes to School" sih masih mungkin. Mau? ^_^

Hajimemashite..
Airin desu mewakili Forum KAT-TUN Indonesia [KATTUNESIA], ingin mengajak semua pembaca setia Animonster yang suka dengan group J-pop KAT-TUN dan member-member nya untuk bergabung dengan kami di Forum KAT-TUN Indonesia di alamat http://kattunesia.999.org. Di sana kalian akan menemukan segala sesuatu ttg KAT-TUN dan teman-teman fans KAT-TUN di Indonesia. Terima kasih ya, Animonster.

Airin, kattunesia@plasa.com

Redaksi:
Nah, buat penggemar KAT-TUN di Indonesia, ayo gabung kalau memang ngefans berat dengan boyband idola kamu. Animonster juga sempat datang loh ke acara Asian Fans Club Gathering dan melihat cukup banyak sambutan buat gabung dalam forum ini.

Moshi-moshi,
Azelia desu... Ma kasih banget ya dah buat berita tentang Kanjani8 nya. Tapi kok NEWS masih belum ya? Kapan nih? Oh ya, Lia mau ngasih pengumuman juga kalau sekarang dah ada forum khusus tentang Johnny's bagi para Fans Johnny's di Indonesia. Namanya JIF [Johnnys Indonesian Forum] dan alamatnya di http://forum.johnnys-indo.net. Di sana, kita bisa ngobrolin tentang Johnny's dari senpai sampai yang Junior-nya, contohnya SMAP, TOKIO, V6, Kinki Kids, Arashi, Tackey n Tsubasa, NEWS, Kanjani8 dan KAT-TUN sampai Johnny's Juniornya sendiri. Bahkan kalo perlu, om Johnny Kitagawa-nya sendiri kita obrolin. Bagi yang mau join, dipersilahkan, gratis untuk join Forumnya. Di tunggu banget bagi yang mau join. Makasih ya, Animonster... *Keep up your good work. Ja na*

Azelia, mikalia_hanashiro09@yahoo.com

Redaksi:
Sabar ya, NEWS lagi kita siapin kok, tunggu aja tanggal mainnya. *memangnya film bioskop?* Penulis artikel NEWS sendiri sudah menggebu-gebu, ngga sabar artikelnya segera dimuat. ^^

Hi, Animonz..
1. Apa semua surat dan e-mail yang masuk ke otaku talk dibaca?
2. Kru Monzta ada yang punya friendster ga?

Arigatou, segini aja.

Natsumi Elenion, itachi_no_koibito@yahoo.com

Redaksi:
1. Semua surat ataupun e-mail PASTI kita baca. Dan kalo ada masukan atau kritik yang menarik, kita muat disini. Sayangnya kita ngga pernah punya waktu untuk membalas surat atau e-mail kalian [yang nyampe puluhan tiap harinya!]. Makasih untuk semua yang sudah ngirim surat/e-mail ya!
2. Ada kok, hampir semua kru punya Friendster, walau beberapa di antara kita jarang meng-*up date profile* karena terlalu sibuk, hehehe...

Dear, Animonster! Aku ada beberapa pertanyaan nih!
1. Apa *Spiral* bakal diterbitkan legal di sini?
2. Animonster mau bahas *Spiral* lagi ya? Sekalian kasih pin-up yang keren ya? Terus, harus ada Eyes-nya juga!
3. *Full Metal Alchemist* dan *Spiral* tamat nomer berapa ya?
4. Kenapa sih edisi ke 100-nya kok terbatas? Aku jadi tambah susah nyarinya? Kalau masalah harga sih, aku ngga begitu masalah.
5. Apa sih bedanya *atashi, boku*, sama *ore*?
6. Kalau bedanya *anata, kimi*, sama *omae* apaan?

Yo wis, segitu aja deh! Salam buat semua kru Animonster semoga gajinya naik jadi kerjanya tambah semangat! *Chayoo!*

Luki T., lucky_eyeszala@yahoo.co.id

Redaksi:
1. Pihak Elex sih udah ngajuin permohonannya, tapi sampai sekarang belum diputuskan oleh penerbit Jepangnya.
2. Hmm, nunggu nanti kalau manga legalnya jadi rilis disini deh ya.
3. *FMA* belum tamat dan masih berlanjut di jilid 16, sedangkan *Spiral* sudah tamat di jilid 15.
4. Sengaja, biar kalian "berjuang" sedikit untuk ngedapetinnya ^_^
5. Ketiganya sama-sama berarti "saya". *Atashi* hanya dipakai oleh cewek, sedangkan *boku* dan *ore* dipakai untuk cowok, hanya saja kata *ore* punya konteks yang lebih kasar.
6. Ketiganya sama-sama berarti "kamu". *Anata* digunakan secara umum oleh cewek dan cowok, *kimi* digunakan kepada teman/sahabat/orang yang sudah dianggap dekat namun umurnya sama atau lebih muda. Sedangkan *omae* jarang dipakai karena punya konteks yang kasar [kadang untuk memaki orang].

Hualow Animonz yang uda makin tua! Hohohoho. Selamat yah uda nyampe yang ke-100!
Gak kerasa [ato malah kerasa?^o^ kiddink kok] banget kan kalo uda ampe selama itu ngarungin bahtera bersama para fans-fans Jepun di Indonesia? *Honto ni sugeee!!*
Semoga Animonz bisa makin maju, makin asoy, makin berdedikasi pada para pembaca, makin yahudlah pokoknya, dan tetep ada ampe edisi ke-200, ke-200. ke-1000!! *waduh^^*
Dan thanks yah selama ini udah muasin kita dengan berbagai macem bahasan Anime, *Manga*, Jepun Stuffs, etc. *I really appreciate ur hard work. Honto ni doumo arigatooo!*

Tiffany K, raichan_hime@yahoo.com

Redaksi:
Terima kasih buat pujian dan sanjungannya *menitikkan air mata terharu*. Semua kru baik yang udah lama gabung di Animonster maupun yang baru bergabung juga mengaku ngga kerasa kalau Animonz udah masuk edisi 100. Ibaratnya orang yang keasyikan main game sampai lupa waktu, kru juga ngerasa baru habis *deadline* edisi lalu, *deadline* edisi depan udah menanti di depan mata, dan tau-tau sekarang udah masuk edisi 100. Untuk ke depannya, kami akan berusaha menampilkan yang terbaik buat seluruh pembaca, hingga edisi 200, 300, bahkan 1000 sampai Kattleen dan kru sudah jadi kakek nenek, hehehe...

Hi, aku punya beberapa request...
1. Kenapa Megindo ngga nerbitin novel Jepang? Aku pingin banget baca novelnya *Ghost Hunt*. Tapi katanya udah langka banget! Oh ya, *Ghost Hunt* kok mandek sih? Aku udah ngga sabar pingin baca lagi nih, soalnya nyeremin dan bikin penasaran...
2. Animons, aku minta bahasan tentang sejarah kimono, cara pake, en coraknya dong.
3. O ya, minta Kattleen ditampilin di *doujinshi* dong! Kok dia jarang nongol?

By e-mail

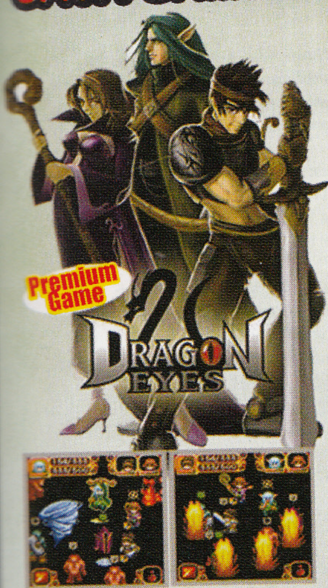
Redaksi:
1. Ngga menutup kemungkinan sih. Kita lihat aja perkembangannya ya.
2. Kimono pernah diulas di edisi 34, tapi kalau banyak yang request akan kami coba review ulang dengan bahasan yang lebih lengkap tentunya.
3. Dia terlalu bulet sih, jadi susah masuk ke dalem panel *doujin*, hehe.. *nunduk, takut disambit Kattleen*

Yoroshiku! Watashi wa Misao-desu....
1. Level Comic khan ngeluarin *X*, ada jaminan ga tu bakalan dikeluarin ampe tamat? Kan yang bajakan tuh berhenti ampe no.18! Gue salut sekarang komik-komik di Indonesia mulai berani nerbitin yang kaya gitu. Dan udah 4 taon ini gue gak pernah beli komik bajakan.
2. Pengen tau kabar terbarunya Laruku dong!
3. Bahas anime *Gokusen* ma *Arjuna* dong. Walopun gue udah nonton 2 anime ntu mpe tamat, tapi masih belum jelas. Dah gitu emang dua itu anime lama seh. Kenapa gak coba bikin rubrik tentang anime2 ato *manga*2 yang udah lama?
4. Bahas Shun Oguri dong.
5. Eh! Elex gimana seh? *Dragon Fist* ko berhenti ampe no.12? *Fruits Basket* bakal diterbitin ampe tamat ga tuh? Kenapa luaaamaaa banget terbitnya? Apa Animons gak bisa minta sama pihak Elex untuk nerbitin komik *Ouran* terpisah dari Hana Lala. Kalo nunggu tamat di Hana Lala trus baru diterbitin biasa, keburu tua gue.....
6. Btw, personilnya Laruku gak ada yang berkacamata ya? Atau matanya yang minus atau silinder atau plus [karena udah tua] gitu? Hehe.. Lagu '*wish*' dari laruku tuh taon berapa seh? Ko kayanya jebot banget!
7. Terakhir, tetep semangat en semoga sukses buat Animonster! Gue udah baca Animonster dari SMA kelas 1 en sekarang gue udah ngurus skripsi en doakan lulus taon ini. Berarti dah 7 taon gue baca Animonster. Menurut pendapat gue, Animonster majalah paling lengkap sampe saat ini, pokoke the best deh! Gue pengen deh kerja di Animonster!

Misao, wolfs_hige@yahoo.com

Redaksi:
1. Salah satu kelebihan komik legal adalah jaminan itu [kecuali memang kontraknya diputus oleh penerbit Jepang].
2. Ngga cuma kabar terbaru, kamu juga bisa dapetin semua sejarah Laruku sampai detail di bonus booklet. Semoga puas.
3. Anime yang kamu minta itu kan udah jebot... Agak sulit mendapatkan bahan dan data anime lama, tapi kalau sudah terkumpul mungkin akan dibahas satu persatu di rubrik Flashback. Harap bersabar ya.
4. Shun Oguri udah pernah dibahas di Anim #83.
5. Nah, kalo mau protes sama Elex, langsung aja masuk ke milis: komik-elex@yahoogroups.com
6. Personil Laruku ngga pada berkacamata, kecuali pakai

NEW JAVA GAMES



Code : 17160072



Code : 17170069



Code : 17170070

TOP GAMES



Code : 17160048
Code : 17170057
Code : 17170064
Code : 17170017
Code : 17160063
Code : 17160047

POPULAR GAMES



Code : 17160058
Code : 17170054
Code : 17160049
Code : 17170062
Code : 17170065
Code : 17170066
Code : 17170050
Code : 17170060

HOW TO DOWNLOAD

1. Aktifkan GPRS pada HP anda.
2. **Ketik WT<spasi>Kode<spasi>Kode Tipe HP**
 Kirim ke 6246 (XL), 6789 (Telkomsel)
 Untuk Kode HP : NOK = Nokia, ERI = Sony Ericsson, SIE = Siemens, MOT = Motorola, SAM = Samsung.
 Contoh : WT 17160031 NOK6600 atau WT 17160025 ERIK700i
3. Tipe Handphone :
 - A : Nokia 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600
 - B : Nokia 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6230, 6230i, 7260
 - C : Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-Gage, N-Gage QD
 - D : Nokia 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7610, N70
 - E : Sony Ericsson K600, K600i, K700, K700i, K750, K750i, W800, W800i, Z800
 - F : SonyEricsson K500i, K508i, K506, F500, Z500
 - H : SonyEricsson P900
 - I : SonyEricsson T610, T630
 - J : Motorola C650, C651, V180, V220, E398, V3, V300, V600, V400, V500, V501
 - L : Samsung C100, C200, E300, E310, E630, E700, E800, X100, X430, X460, X480
 - P : Siemens C65, CX65

Mage : A B C D E F H I J L P
Merchant, King of Adventurer : A B C D E F J
Swordman, Cow Cow, Ice Cream, Hamburger Tycoon, Ending of Kingdom Shu, Crazy Hospital, Wind Knight, Hammer of God, Tarzan, Watermelon Kid, Mini Game Pack, Oh Baby : A B C D
Duke Nukem : A B C D J
Wonder Bubble, Sniper Rifle : A B C D E
The SIN : A B D E F J
Evil One : A B D E
Traffic : B C D E
Dragon Eyes : C D
Battle Armor : B C D

4. Harga Ragnarok, Tycoon Series, Crazy Hospital , Ending of Kingdom Shu, Tarzan, Hammer of God, Traffic, Dragon Eyes : Rp 15.000/ Download, Game Lain :Rp 10.000/ Download
5. Customer Service WiderThan (021) 5785-2356 (Senin - Jumat 9.00 am - 6.00 pm).



Game WiderThan lainnya klik wap.telkomsel.com atau wap.lifeinhand.com



Get the latest mobile games @ WIDER GAME

Game-game lainnya, liat di : http://games.widerthan.co.id



WIDERTHAN

GRAVITY

©2006 WIDERTHAN All Rights Reserved. WIDERTHAN and the WIDERTHAN Logo are trademarks of WIDERTHAN in the South Korea and/or other countries.

RAGNAROK, Gravity and Gravity Logo are trademarks of Gravity Corporation in the South Korea and/or other countries.

OTAKU TALK

Bagi yang **tidak ingin** alamat email-nya dimuat, harap memberitahu-kannya dalam emailyang bersangkutan. **!**

kacamata gaya hehehe... Semua mata mereka normal, kecuali Hyde yang sejak kecil sudah buta warna. Lagu *Wish* dirilis tahun 1997.
7. Terima kasih udah jadi pembaca setia Animonz ya... Bukan cuma kamu aja, beberapa kru Animonz juga dulunya mantan pembaca yang berharap bisa kerja di Animonz. Semoga skripsinya lancar dan sukses dengan kuliahnya.

Halo Animonster...
Bentar lagi *Shaman King* yang diterbitin diindonesia kan udah mau tamat di vol.32. Kapan nih Animonz, kasih *update*-nya?
Sugian, sugian_tenipuri79@yahoo.com

Redaksi:
Shaman King rencananya mau di-*up date*, harap sabar ya.

Halo Monzzz yang makin imut! *Watashi wa Jessy desu. Yoroshiku!* Jessy punya pertanyaan & permintaan nih...
1. Tampilin profilenya Koge-Donbo dong! Ceritanya keren-keren!
2. Karya Koge-Donbo yang udah pernah diulas apa aja? *Pita-Ten* kayaknya waktu itu pernah diulas di nomor 54 yah? Pokoknya tolong bahasin karangan Koge-Donbo.
3. Request bahasannya *Gakuen Alice*!
4. Aku salah lihat ato emang iya? Kok di Animonster ke-99 ngak ada Monster Choice sih?
5. Jangan tulis '*limited edition*' atau 'dicetak terbatas' dong! Aku jadi takut banget bakal ngga dapet! Hehehe

Segitu dulu deh... Sori kalo kepanjangan... Buat para kru Animonster... *Keep it up! Best Anime and Manga magazine in Indonesia*. Selamat berjuang yah..!
Jessy, h1watar1_satosh1@yahoo.ie

Redaksi:
1. Boleh, tapi ngantri dulu ya.
2. *Pita Ten* pernah diulas di Anim #39, 46, 47. Karya Koge Donbo lain yang pernah diulas *Di Gi Charat* di Anim #34.
3. Gakuen Alice sudah dibahas di Anim #89.
4. Ngga salah liat kok, Monster Choice memang tidak ada. Rubrik sampingan selain On Stage, Special on Stage, Manga Talk, J-FEST, dan Special Feature memang tidak selalu harus ada di setiap edisi.
5. Kalo takut keabisan, kamu bisa pesen langsung ke Redaksi Animonster.

Moshi-moshi Animonsuta! Aku mau kasih saran ama pertanyaan nih...
1. *D.N.Angel* yang vol. 11 udah ada di Indonesia apa belum sih? Bosen banget nih nunggunya...
2. Kirim kuisnya lewat e-mail juga dong! Di sini susah nyari kantor pos nih.
3. Kalo nyari yang jual majalah NewType di mana ya?
4. Makasih ya udah mau bahas *Code Geass*. Serial itu ada *manga*-nya ga?
5. Kapan Poster Book mau keluar? Request gambar Suzaku ya [*Code Geass*].

Sekian dulu deh. *Ja!*
Stephanie, by e-mail

Redaksi:
1. Nah, kalo yg ini protesnya ke m&c! aja ya...
2. Sebulan sekali ke kantor pos demi Animonster, ga apa-apa kan? ^_^
3. Kamu coba tanya aja ke online store www.8orenji.com
4. *Code Geass* sudah ada manga-nya. Coba deh kamu teliti lagi di bagian belakang artikel *Code Geass*, di sana ada judul-judul *manga* beserta keterangannya.
5. Posterbook kita jadwalkan muncul di akhir taon. Dua bulan dr sekarang kita akan nerbitin Photobook dengan isi poster dan pin up J-artist.

Hi, *moshi moshi. Ogenki desuka? I'm really a big fans of you. Hontouni!!*
1. Thanks banget ya udah ngebahas THSK. *I love it so much!* Moga-moga nanti Monz-chan juga bisa ngebahas NEWS en personil2 lain yang masuk di agensinya Johnny's Jimusho. *Cuz they're so kakkoii!*
2. Kapan nih mo ngebahas *For U in Full Blossom*? *Manga* ini kan lucu banget. Aku juga mo nge-request J-Dorama dong: *Gokusen* ama *Hana Yori Dango 2*.
3. Monz, di Animonster no. 83, ada artikel yang ngebahas kalo MatsuJun tuch main di film *Kindaichi Shounen no Jikenbo*. Itu film yang mana ya?
4. Eh, apa bener *Lovely Complex* ver. *live action*-nya dimainin ama Koike Teppei? Kalo iya lucu banget dong! Muka *innocent*-nya si Teppei, nyocok banget tuch...

Ok dech.. *Arigatou gozaimasu for reading my requests*. Moga2 Monz tambah keren aja dech. *Ja ne!*
Yossi, Surabaya

Redaksi:
1. Syukur deh kalau kamu suka. Siap-siap aja untuk bahasan NEWS dan boyband Johnny's lainnya ya.
2. Udah disiapin kok, ditunggu ya. *Hana Yori Dango 2* juga. *Gokusen* yang mana nih, *dorama*-nya kan ada 2 versi.
3. Film yang dimainkan MatsuJun itu *Kindaichi Shounen no Jikenbo season* ke-3. Ia bermain sebagai Kindaichi Hajime.
4. Yup, kamu benar. Belum nonton tapi udah kebayang deh gimana imutnya Teppei *kyaa~*

Makasih ya, Monz, udah kasih artikel YUNA ITO yang tak tunggu-tunggu.
1. Eh Monz, aku mau tanya gimana kabarnya *Love Com*, *Parfait Tic*, en *Gashbell*?
2. Monz, kenapa *REAL* yang legal kok bagus banget diterbitinnya, berwarna lagi beberapa halaman, keren sih! Kenapa gak semua komik digituhan?
3. Bahas tentang 15th Anniversary en single Laruku yang baru: *Seventh Heaven* en *Shine*!

Segitu aja deh. Makasih.
Jeck, doihachirouhyde@yahoo.com

Redaksi:
1. *Lovely Complex* udah dirilis jilid ke-16 dan dibuat drama *live action*, *Parfait Tic* baru dirilis jilid ke-20, sedangkan pertengahan Juni ini bakal dirilis *Gashbell* jilid 29.
2. *Manga REAL* format aslinya memang berwarna sebagian, jadi bukan sengaja dibuat berwarna.
3. Kalo memungkinkan, akan kita bahas nanti ya.

Monzt! Selamat dah sampe edisi cepek yeah! Aku pertama beli Monz gara2 covernya *Digimon* yang lagi tren waktu aku masih kelas 2 SD.
1. Bahas *Naruto: Shippuuden* dunk! Emang bener ya ratingnya turun? Minta rinciannya dong. Trus di Jepang *manga*-nya dah sampe vol berapa? Judul *movie* barunya apa?
2. *Manga Death Note* sama *Bleach* yang legal di sini dah terbit blum? Kemaren aku lihat ada *manga* Kingdom Hearts,. Monz tau ga itu legal ato bukan?

Segitu aja dulu, sori kalo kepanjangan.
itachi_no_koibito@yahoo.com

Redaksi:
1. Ya, rating *Shippuden* di Jepang cukup jeblok jauh dari serial terdahulunya. Kalau mau rinci tunggu ulasannya ya. *Manga Naruto* sendiri sudah sampai volume 38. Judul *movie Naruto* terbaru *Naruto: Shippuden* yang akan premier di Jepang bulan Agustus mendatang.
2. Belum, tapi akan segera diterbitkan. *Manga Kingdom Hearts* belum terbit secara legal, yang kamu lihat itu versi bajakannya.

Monz, taon ini ga ada poster book ya? Pasti PB diganti sama Animonster #100 kan? Waduh! Kalo gitu gua senengnya ampe mau jungkir balek donk! Trus buat Animonster #100 ntar kasih bonus yang buanyakk buanget ya! Kalo bisa sih, minta mega posternya *Beck*, plus gantungan kunci ato pendant bertuliskan "Animonster"! Keren banget tuch! Kalo soal harga sih setaon 1x naek ampe 40-50 ribuan kan gak apa-apa, soalnya gua liat masih ada majalah yang harganya diatas 40 ribu tapi ga ada bonus n isinya biasa aja. Thanks ya.
Fredryk Chopin, sakis_sno_herzgil_lagoonaria@yahoo.co.uk

Redaksi:
Sayang sekali, tebakan kamu salah! ^_^ Posterbook dan Photobook tetap akan kita munculkan, hanya jadwalnya kita geser dengan adanya edisi 100 ini. Jadi, mulai nabung lagi seudah ini ya!

Hwaaa!! *Moshi-moshi* Animonster! Akhirnya sebentar lagi kamu edisi ke 100. Sambil menanti edisi ke 100 kamu, aku punya beberapa request dan pertanyaan:
1. Bahasan *D.gray-man*, *Busou Renkin*, sama *Death Note* yang lengkap, ya!
2. Bisa ngga Animonster nambah rubrik MangaTalk, soalnya aku bingung banget mau beli komik apa. Sekalian bahasin *Cactus Secret* sama *Venus in Love* [Yuki Nakaji].
3. Yui Horie tuh pernah mengisi suara di anime *Ultramaniac*, ya? Bahas dong!
4. Tolong bahas *Movie Det. Conan*, *Tegami*, *Lovecom*, sama *Sugar&Spice*, dong. Aku juga mau request dorama *Kimi wa Peto* sama *To Heart* [Kyoko Fukada].

Terima kasih buat Animonster yang udah nemenin kita sampai 100 edisi! *Good job & keep working!*
Carla T., carla_cutezz@yahoo.co.id

Redaksi:
1. Penantian kamu ngga sia-sia loh, silahkan nikmatin semua *request* kamu langsung di edisi ini.
2. Rubrik *manga* memang sudah mulai ditambah, tunggu aja di edisi mendatang.
3. Yui Horie sudah dibahas di Anim #90.
4. Masuk *list* dulu ya. Dorama *To Heart* udah lama banget, bisa-bisa pembaca lain protes Animonster bahas sesuatu yang udah basi...

Animonster, *konbanwa! Hajimemashite, cii_chan desu. Anoo...* mo tanya,
1. Apa sih bedanya Tokutatsu sama *dorama*?
2. Bener ngga *Piano no Mori* tuh ada komiknya yang dari Elex judulnya Piano Hutan?
3. Di Indonesia belom ada yang nerbitin *manga*-nya *Kogitsune Helen* ya? Aku langung suka lo begitu Animonz bahas!
4. O iya, mau tanya.. Kenapa kok kalian lebih memilih mencampur jenis kertas majalah daripada memakai HVS ato 100% kertas majalah? Bedanya apa?
5. Ada lagi, kemarin guru les bahasa Indonesiaku bilang [habis baca edisi 99-ku ^^, soalnya dia juga suka sih] katanya kalo orang dewasa baca sih *its all right*. Kalo anak kecil, rasanya agak rumit. Kalimatnya terlalu panjang, begitu katanya. Tapi, menurutku juga gitu sih, aku umurnya 15 tahun. Kadang-kadang juga ngga 'DONG' kalo baca. Kadang2 harus ngulang sampe ngerti, gitu...

Ya uda, sekian ya Monz.. *Sore ja, arigatou gozaimasu!!*
Cii, Surabaya

Redaksi:
1. Maksud kamu tokusatsu ya? Tokusatsu itu cerita *super hero*, kalau *dorama* itu cerita kehidupan sehari-hari. Tokusatsu contohnya *Kamen Rider*, *Megaloman*, *Lionmaru*, dll yang biasanya Animonz sajikan dalam rubrik Special Feature. Judul-judul yang kamu sebutin di atas semuanya termasuk *dorama*.
2. Ya, itu memang kisah yang sama.
3. *Kogitsune Helen* belum dirilis di Indonesia, tapi semoga aja ada penerbit legal yang mau menerbitkan.
4. Hasil cetakan pada 'kertas majalah' lebih bagus ketimbang cetakan pada HVS. Kita mengkombinasikannya untuk menghemat biaya cetak [=menekan harga jual].
5. Memang secara umum target pembaca kami adalah usia 13-dewasa. Kalo untuk yang di bawah itu, kita sarankan membaca Kiddo, yang ulasannya lebih sederhana.



FOR ANIMAL LOVER EDITION
YAMATO NADESHIKO SHICHIHENGE • ARIA • FRUITS BASKET • THSK IYUUNISHI AND OTOME ROAD

MAIKO COSMO CLAN
Animation & Cosplay Club
dan
Perguruan Karate
GABDIKA SHITO RYU KAI

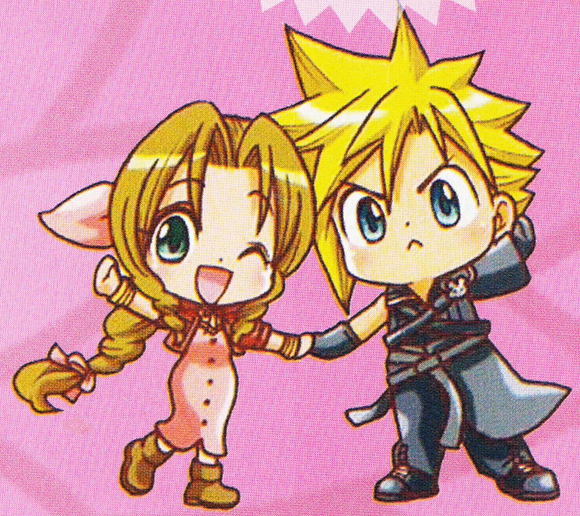
proudly present

Traditional & Modern Japan Sport & Art Festival 1-2007

Berhadiah Trophy, Uang Tunai (Free Entry)

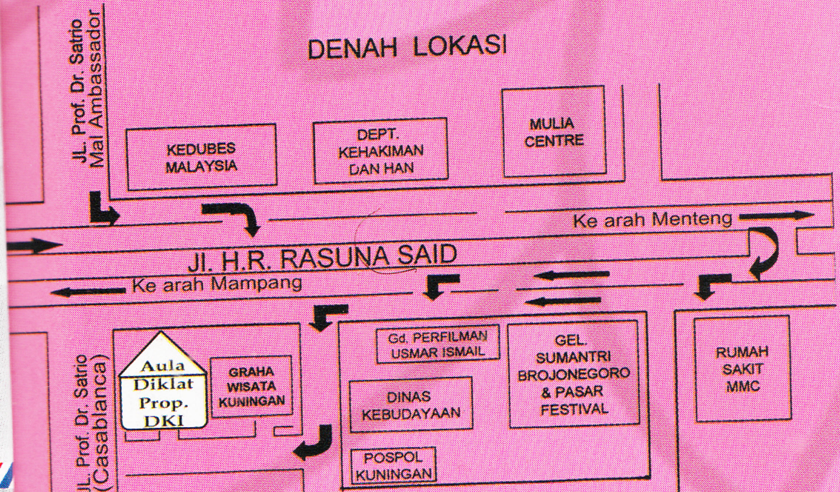
Let's Join !!!

- Lomba Cosplay Party
- Special Performance **Cosplay Cabaret** by **MAIKO COSMO CLAN**
- Bazaar
- Demonstration
 - Beladiri Karate
 - Kobudo (Ancient Martial Arts)



- Saturday, June 30th 2007
 12 pm - till drop
 Aula DIKLAT Propinsi DKI Jakarta
 (sebelah GOR Soemantri Brodjonegoro)
 Jl. HR. Rasuna Said, Kuningan - Jak Sel

- Kejurnas Karate Junior GABDIKA SHITO RYU KAI
 Sunday, July 1st 2007



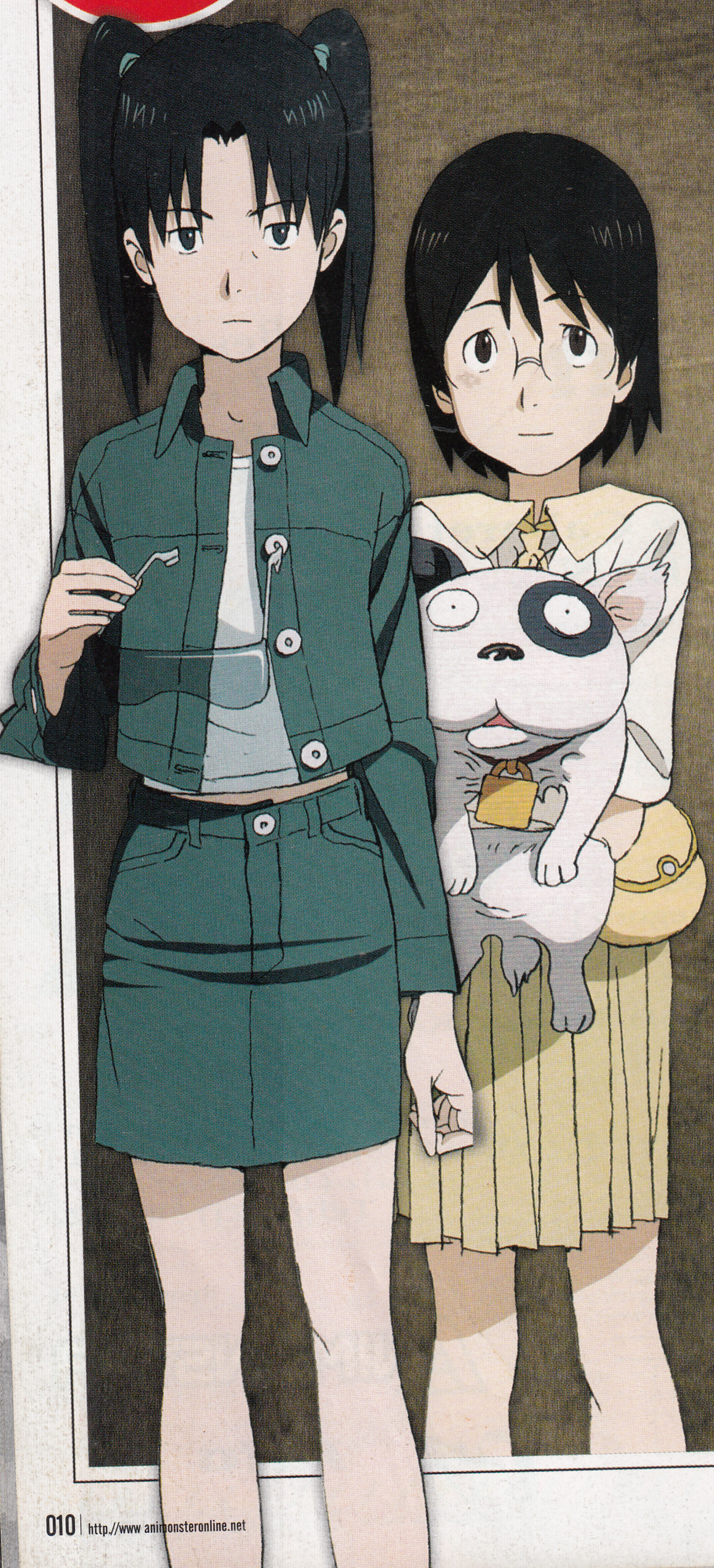
For Further Information :
Dian Kyojiro (0818 885 521)
Chriz (0818 0697 7277)
Telp (021) 3806122

Sponsored by :
ANIMONSTER — All about anime & manga in Indonesia
Alfamart — Belanja puas, harga pas

NEW ANIME

DENNO COIL

Denno Coil © Mitsuo Iso /Tokuma Shoten / Denno Coil Production Committee



D*enno Coil* adalah serial anime yang merupakan debut dari seorang animator Jepang bernama **Mitsuo Iso** yang menjabat sebagai sutradaranya yang juga menciptakan konsep dan menulis naskahnya. Sedangkan *character design*-nya ditangani oleh **Takeshi Honda** [*Metal Fighter Miku, Millennium Actress*]. Anime sepanjang 26 episode produksi Madhouse Studio ini baru ditayangkan pada tanggal 12 Mei 2007 di saluran NHK Educational Jepang.

Anime bergenre *fantasy* ini menggambarkan sebuah dunia di masa depan pada tahun 202X di mana teknologi *Augmented Reality* [AR] baru saja memasuki kehidupan manusia. Berlatar cerita di sebuah kota misterius bernama Daikoku, tempat pengembangan teknologi AR. Kota itu adalah tempat bersejarah yang memiliki banyak kuil dan tempat-tempat keramat. Di balik itu, kota Daikoku juga merupakan kawasan pemerintahan yang memiliki fasilitas komputer canggih terkini.
Di kota tersebut tinggal sekelompok anak yang secara sembunyi-sembunyi menggunakan kacamata berteknologi AR yang disebut *dennou megane* untuk membongkar misteri dari lingkungan mereka yang setengah nyata dan setengah maya. Dunia yang dilukiskan dalam *dennou megane* berisi berbagai permainan, binatang peliharaan *virtual*, dan juga virus-virus internet. Anak-anak itu bersama-sama berinteraksi dan membentuk ulang dunia *digital* tersebut dengan menggunakan perangkat *software*.

Yuuko Okonogi adalah seorang anak kelas 6 SD yang hidup bersama kedua orang tua dan adik kecilnya yang bernama **Kyouko Okonogi**. Mereka adalah keluarga normal yang hidup biasa-biasa saja. Di lain pihak, keluarga Yasako pindah ke kota Daikoku tempat neneknya yang bernama **Megabaa** tinggal. Pada suatu ketika, Yuuko dan Kyouko tiba di kota Daikoku dengan menggunakan kereta api.
Diceritakan, **Densuke**, anjing peliharaan *virtual* milik mereka menghilang ketika terjatuh ke dalam wilayah *cyberspace* terlantar yang didiami oleh virus komputer yang mematikan. Yuuko memperoleh bantuan dari **Fumie Hashimoto**, seorang detektif dari agen penyelidikan *Coil Dennou* untuk menyelamatkan hewan peliharaannya itu. Yuuko dan Fumie meminta Megabaa untuk menyembuhkan Densuke dari virus komputer yang mematikan. Sebagai balasannya, Yuuko yang dijuluki dengan nama **Yasako**, setuju untuk bergabung dalam agen penyelidikan milik Megabaa dan menjadi anggota ke delapan.
Sementara itu, di lain tempat, **Yuuko Amazawa** yang dijuluki **Isako**, cewek misterius yang menjadi teman sekelas Yasako, secara bersungguh-sungguh mencari suatu benda yang disebut *keyhole*. Ia menarik kesimpulan bahwa *keyhole* itu berwujud virus komputer yang ada dalam Densuke. Isako lalu melepaskan sekelompok makhluk-makhluk seukuran tikus yang dinamakan **Mojo** untuk menangkap Densuke.

Denno Coil yang berarti *Electric Brain Coil* diisi dengan lagu berjudul *Prism* yang menjadi lagu *opening*-nya dan lagu *Sora no Kakera* [*A Fragment of the Sky*] sebagai lagu *ending*-nya, yang keduanya dinyanyikan oleh **Ayako Ikeda**. Nampaknya, anime ini akan sangat ditunggu-tunggu oleh para penggemar anime dengan gambar yang berkualitas.



JAPAN EVOLUTION
6, 7 & 8
JULY 2007
FUNCTION HALL 3A
WTC MANGGA DUA
Enjoy Music
BY BAND
KYUSENSHI
& JUNON
Modern
COSPLAY
AKUSTIK
CABARET
TOYS FAIR
Workshop
CHADO
SHODO
IKEBANA
WASHI
IGO
MANGA
Traditional
MISS TANABATA
LOMBA ONIGIRI
KARATE
TAIKO & ETC
CREATE YOUR OWN J-STYLE
CP
[CONTACT PERSON]
LIKE: 081806433925 KAZU: 081806395996
u BAND > WILLIAM: 0817761150 YOGA: 081808240852
u COSPLAY > WIWI: 0817158788
NIPPON 日本クラブ CLUB
my Hobby Town
Daisho
ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME AND MANGA
JAPANFOUNDATION
TRANS
WHOLESALE TRADE CENTER
WTC
MANGGA DUA
Belanja Suka - Suka
Keluarga Bahagia
WWW.NIPPONCLUB.NET

100% ONSTAGE

D.Gray-man © Hoshino Katsura / Shueisha / TMS

Text by ***Ryuu 'Dhieta' Nagareboshi*** *[getsuruitou@gmail.com]*

RATING	GENRE	FORMAT
15+	SN ACT	MANGA TV

First Night: Exorcist ...the ones chosen by The God. They exist to hunt those covered in darkness.

Begitu mendengar kata *exorcist*, yang terlintas di ingatan biasanya adalah pengusir setan semacam *ghost hunter*. Banyak seri menggunakan tema *exorcist* seperti *Jigoku-sensei Nube* dan *Ghost Hunt*. Namun *exorcist* dalam *manga* ***D.Gray-man*** [selanjutnya disebut *D.Gray*] sedikit berbeda. *D.Gray* merupakan *manga* karya **Hoshino Katsura** yang diserialisasikan di Weekly Shounen Jump. Di Indonesia rencananya akan diterbitkan oleh **Elex**. Animenya mulai ditayangkan 3 Oktober 2006 di TV Tokyo. Sampai artikel ini ditulis [Mei 2007], *manga* sudah mencapai volume 11 dan anime sudah lebih dari 30 episode.

Second Night: An AKUMA is born when the living are exploited for their eager wish to bring back the dead.

Banyak orang tidak sadar kehidupan mereka terancam karena munculnya kembali **The Earl of Millennium**. Vatican yang tahu hal ini mendirikan **Black Religious Community**, yakni komunitas khusus untuk melawan Earl. Black Religious Community dibantu para *exorcist* yang memiliki **Innocence** untuk mengalahkan Earl dan anak buahnya, **AKUMA**.
Setelah Mana Walker [*Seiyuu*: Tachiki Fumihiko], sang ayah angkat meninggal, **Allen Walker** terjebak rayuan manis Earl dan membuat ayah angkatnya menjadi AKUMA. Mana yang marah mengutuk dan menyerang Allen. Kutukan tersebut membuat mata kiri Allen mampu melihat AKUMA dan mengaktifkan Innocence di tangan kirinya yang membunuh Mana. Di hadapan Allen yang berduka, **Cross Marian** muncul dan mengangkat Allen sebagai muridnya. Ia mengajari Allen berbagai hal tentang *exorcism*. Setelah 3 tahun menjadi murid Cross, Allen diutus pergi sendirian ke markas besar Black Religious Comunity untuk menjadi *exorcist*, sementara Cross bertualang entah ke mana.

Gara-gara kecerobohan Chief Monitor **Komui Lee**, hampir saja Allen dibunuh salah satu *exorcist* - **Kanda Yu**, karena diidentifikasi sebagai AKUMA oleh penjaga gerbang Black Religious Comunity. Setelah salah paham terselesaikan, Allen resmi diterima sebagai *exorcist* dan ia bertemu Hevlaska, *exorcist* terkuat penjaga semua Innocence yang sudah dimiliki komunitas.
Tugas pertama Allen sebagai *exorcist* adalah mengambil Innocence yang diduga ada di kota kuno Martel. Kanda menjadi partner Allen dalam misi tersebut. Kedua orang yang saling tidak menyukai ini terpaksa bekerja sama. Ternyata Innocence tersebut ada dalam Lala [*Seiyuu*: Kuwashima Houko], boneka hidup cantik yang didampingi pemiliknya, Gsor [*Seiyuu*: Ogata Mitsuru], pria tua berumur 500 tahun. Selain Allen - Kanda, AKUMA juga mengejar Lala dan Gsor. Lala memohon pada Allen supaya membiarkannya tetap hidup sampai Gsor meninggal. Kanda memaksa Allen mengambil Innocence dalam tubuh Lala, sedangkan Allen menolak. Karena serangan AKUMA, akhirnya Gsor menghembuskan napas terakhir diiringi nyanyian *lullaby* Lala selama 3 hari sampai boneka cantik itu roboh setelah mengucapkan terima kasih pada Allen.

Miranda Lotto mengalami tanggal 9 Oktober selama puluhan kali. Setiap hari koran yang datang bertanggalkan 9 Oktober, apa yang terjadi kemarin terjadi juga sama persis hari ini. Anehnya hanya Miranda yang menyadari keanehan tersebut. Allen dan **Lenalee Lee** diutus komunitas datang ke kota tempat Miranda tinggal karena diduga ada Innocence di sana. Mereka menolong Miranda yang diincar para AKUMA. Akhirnya mereka sadar penyebab keanehan di kota tersebut bersumber pada jam tua milik Miranda. Di saat yang sama, muncul **Road Kamelot** yang juga mengincar Innocence. Allen dan Lenalee yang menyelamatkan Miranda dari Road terluka parah, sehingga Miranda harus melakukan sesuatu atau kedua penolongnya akan mati.
Deacon Kevin Yeegar meninggal karena luka



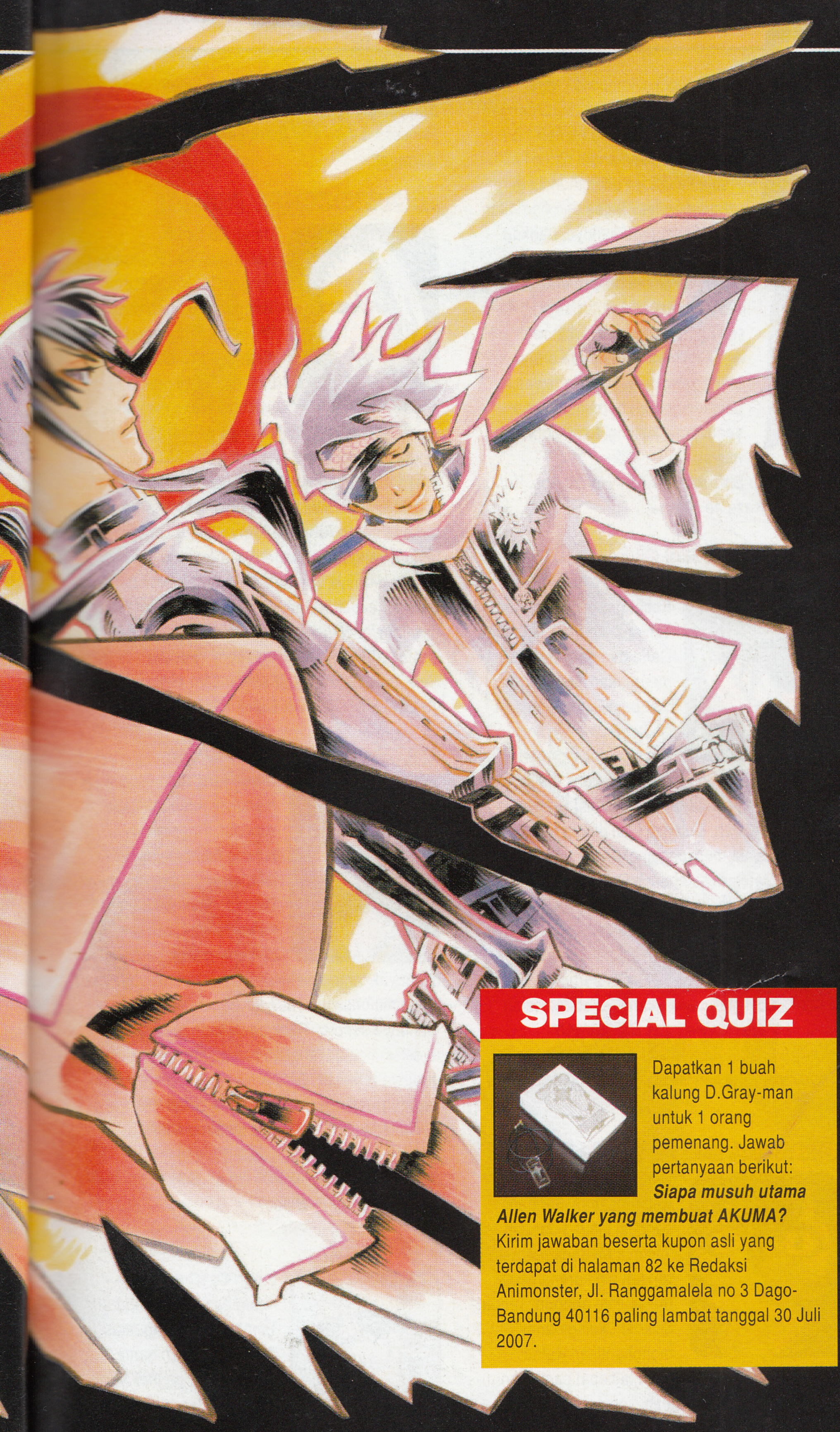
D.Gray-man

ディー・グレイマン





parah akibat serangan anak buah Earl. Saat sekarat, Kevin menyanyikan lagu tentang Earl yang mencari inti dari semua Innocence, yaitu The Heart. Sementara itu 9 Innocence yang dibawa Kevin hilang. Khawatir dengan nasib 4 Deacon lain yang berkelana, komunitas memerintahkan *exorcist* mencarinya dan mengawal mereka. Allen, Lenalee, **Lavi**, dan **Bookman** ditugaskan Komui untuk mengawal Cross. Dalam perjalanan mencari Cross, Allen dan Lavi sempat terpisah dari rombongan. Keduanya menemukan satu orang lagi yang kemudian menjadi *exorcist* juga, yaitu **Arystar Krory**. Setelah berkumpul kembali, Allen dan timnya pergi ke China mencari Cross. Sayang mereka mendapat kabar dari kekasih Cross kalau deacon tersebut meninggal dalam kecelakaan kapal karam. Allen yakin Cross masih hidup, bertekad mencari gurunya tersebut. Pada saat yang sama terjadi kegemparan karena 6 *exorcist* dan 142 *finders* ditemukan mati misterius. Komui curiga kejadian ini berkaitan dengan salah satu *exorcist* yang menghilang tanpa jejak.
Dalam serangan AKUMA, Allen berhadapan



OMAKE

Koi no Omoni / The Burden of Love
Pertunjukan Noh ini memberikan *sensei* inpirasi dalam menulis *arc Tsuchiukina to Kuuya no Aria* [chapter 9-16]. Mengisahkan seorang tukang kebun tua yang jatuh cinta pada seorang gadis muda bangsawan. Gadis ini sadar tak mungkin menerima cinta si tukang kebun, melakukan tindakan kejam demi kebaikan mereka. Ia menyuruh si tukang kebun mengangkat bungkusan berat mengelilingi kebun ratusan kali jika ingin mendapatkan cintanya. Begitu mengangkat bungkusan, si tukang kebun sadar ia takkan bisa memenuhi persyaratan tersebut. Si tukang kebun meninggal karena patah hati. Gadis bangsawan tersebut menangisi kematian si tukang kebun di depan makamnya. Mendadak si gadis tidak bisa berdiri, seakan ada batu besar menahannya. Muncul hantu si tukang kebun yang mengatakan sang gadis mendapatkan balasan setimpal atas perbuatannya.
Belakangan yang sering dipentaskan adalah *Koi no Omoni* dengan *ending* yang diperhalus, yaitu hantu tukang kebun yang masih mencintai si gadis bangsawan bersumpah akan melindunginya selamanya.

Aleister Crowley
Meski tidak disebut, kemungkinan besar *sensei* mengambil nama Krory dari pria ini. Lahir di Warwickshire - Inggris dengan nama Edward Alexander Crowley pada tanggal 12 Oktober 1875. Sejak kecil, terutama sejak kematian ayahnya, ia dididik dan diindoktrinasi dengan ajaran Kristen oleh ibunya. Karena tidak tahan ia memberontak, sampai-sampai ibunya menjulukinya Beast. Crowley menempuh pendidikan di Trinity College - Cambridge, mengambil jurusan sastra Inggris.
Mulai Desember 1896, Crowley mulai terlibat dalam okultisme dan mistik, dan membaca buku-buku berkaitan dengan alkemi dan mistik. Setahun kemudian ia merilis buku puisi Aceldama, lalu meninggalkan Cambrigde dan bergabung dengan Hermetic Order of Golden Dawn, ordo yang mempelajari mistik dan perkembangan spiritual.
Sepanjang masa hidupnya Crowley mempelajari ilmu mistik dan sempat terlibat dalam praktek ilmu sesat. Crowley menghembuskan nafas terakhirnya pada 1 Desember 1942 di umur 72 tahun karena infeksi pernapasan.
Pria ini terkenal sebagai penulis buku, karya-karyanya antara lain adalah *The Book of The Law, The Book of Lies, The Vision and The Voice*, dan *The General Principal of Astrology*. Crowley juga menulis cerita fiksi seperti *Moonchild, The Scrutinies of Simon Iff, Golden Twig*, dan beberapa karya yang tak sempat selesai.

SPECIAL QUIZ

Dapatkan 1 buah kalung D.Gray-man untuk 1 orang pemenang. Jawab pertanyaan berikut: ***Siapa musuh utama Allen Walker yang membuat AKUMA?***
Kirim jawaban beserta kupon asli yang terdapat di halaman 82 ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3 Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Juli 2007.

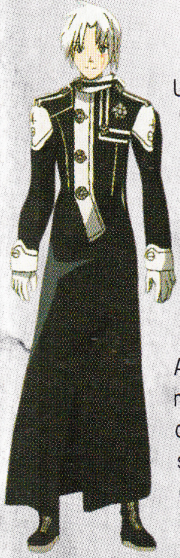
dengan salah satu keluarga Noah, **Tyki Mikk**. Allen yang terluka tidak berdaya melawan Tyki yang menghancurkan Innocence miliknya. Allen pun terbaring sekarat seorang diri di tengah hutan.
Begitu sadar, Allen mendapatkan dirinya terbaring di markas komunitas cabang Asia pimpinan **Bak Chan**. Tanpa Innocence, Allen tidak bisa berbuat apa-apa sehingga terpaksa teman-temannya pergi meninggalkan Allen menuju Edo.
Sampai di sini sajakah perjuangan Allen melawan Earl? Bisakah ia mengembalikan Innocence-nya yang hancur?

Note: Nama karakter menggunakan *official names* yang ada di *manga*. Istilah yang digunakan adalah istilah pasukan militer Katholik pada abad pertengahan. Source: exorcist-order.info

Third Night : Those who are prisoners of the jail called "fate".

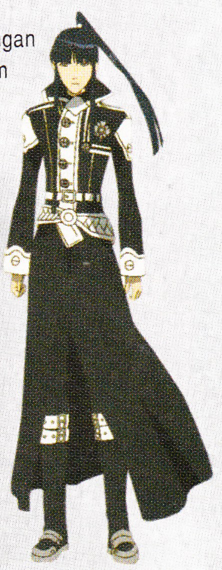
The Exorcists

ALLEN WALKER [CROWN CLOWN]



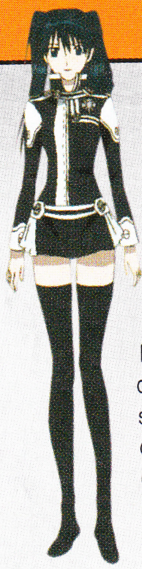
Umur: 15 tahun. Kebangsaaan: Inggris. Tanggal lahir: Tidak diketahui. Diadopsi Mana pada tanggal 25 Desember
Walau mata kirinya adalah kutukan, Allen menganggapnya sebagai anugerah Tuhan untuk melawan Earl. Allen melawan AKUMA karena ingin membebaskan jiwa yang berada di dalamnya. Cowok jujur ini tak segan mengorbankan diri demi orang lain. Jangan tertipu dengan wajah *innocent*-nya karena ia jago menipu dalam bermain kartu. Saat bersama Cross, ia mengalami masa-masa berat karena tingkah gurunya tersebut. Allen diramalkan sebagai *The Destroyer of Time* yang kelak mengalahkan Earl. Earl sendiri mengincarnya karena ia punya hubungan dengan Noah yang dulu dibunuh Earl.
Seiyuu: Kobayashi Sanae [Physis - *Terra e*]

KANDA YU [MUGEN]



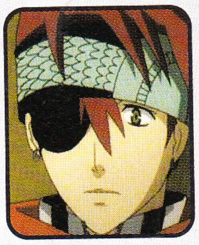
Umur: 18 tahun. Kebangsaaan: Jepang. Tanggal lahir: 6 Juni
Kanda tidak populer di kalangan *finder* karena mulutnya tajam dan suka memandang rendah orang lain. Asalkan misi sukses, ia tidak peduli dengan nasib rekannya. Perbedaan cara pandang dengan Allen membuat mereka bertengkar setiap bertemu. Di dadanya terdapat tanda berkaitan dengan kemampuan menyembuhkan diri sendiri, tapi rentang waktu hidupnya berkurang setiap menggunakan kemampuan tersebut. Jiwa maniak *soba* ini berakhir jika kelopak terakhir lotus di kamarnya gugur. Kanda bertekad tidak akan mati sebelum menemukan seseorang yang dicarinya.
Seiyuu: Sakurai Takahiro [Tachibana Shitou - *Zombie Loan*]

LENALEE LEE [DARK BOOTS]



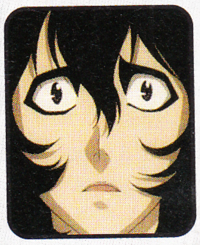
Umur: 16 tahun. Kebangsaaan: China. Tanggal lahir: 20 Februari
Setelah orang tuanya meninggal karena AKUMA ia dibawa ke komunitas karena terbukti bisa berakomodasi dengan Innocence. Lenalee hampir kehilangan semangat hidup kalau saja kakaknya tidak muncul di hadapannya. Tegas dan perhatian pada teman-temannya, bahkan Kanda tak berani galak padanya. Baginya komunitas dan orang-orang di dalam adalah keluarganya, sehingga ia mengaku lebih rela dunia ini hancur daripada orang-orang yang disayanginya tewas. Lenalee pernah bermimpi duduk sendirian dikelilingi tumpukan mayat.
Seiyuu: Itou Shizuka [Anisha - *Heroic Age*, Kudou Nanase - *Kaze no Stigma*]

LAVI [OOZUCHI KOZUCHI]



Umur: 18 tahun. Kebangsaaan: Campuran. Tanggal lahir: 10 Agustus
Ceria dan *easy going* merupakan sifat menonjol dari pemilik kemampuan *photographic memory* ini. Sebagai calon penerus Bookman, Lavi diingatkan untuk tidak melibatkan diri terlalu jauh supaya tetap objektif sebagai pencatat sejarah. Dulunya Lavi dingin meski bibirnya selalu menyunggingkan senyum. Ia berubah setelah membunuh Dag, *finder* sekaligus sahabatnya yang menjadi AKUMA. Lavi yang tenang menjadi emosional kalau temannya dalam bahaya, membuatnya lupa ia tetaplah manusia biasa dengan kekuatan terbatas. Tadinya Lavi merupakan karakter utama salah satu karya *sensei* berjudul *BOOK-MAN*.
Seiyuu: Suzumura Ken'ichi [Suzaku - *Shounen Onmyouji*, Hitachiin Hikaru - *Ouran Koukou Host Club*]

MIRANDA LOTTO [TIME RECORD]



Umur: 25 tahun. Kebangsaaan: Jerman. Tanggal lahir: 1 Januari
Tadinya Miranda merasa rendah diri karena gagal melakukan apapun. Tanpa disadari, keinginannya menghentikan waktu membangkitkan Innocence. Ia cepat panik dan gampang merasa bersalah, sampai-sampai pernah loncat ke laut karena merasa menyinggung orang lain. Innocence Miranda dapat melakukan *Recovery*, yaitu membuat area di sekitarnya tidak mengalami kerusakan, bahkan makhluk hidup tidak terluka, bagaikan waktu terhenti. Begitu ia menonaktifkan Innocence semuanya kembali seperti seharusnya. Yang tidak bisa dicegah Miranda adalah kematian.Kantung matanya besar karena selama mengaktifkan Innocence ia tidak boleh tidur.
Seiyuu: Toyoguchi Megumi [Cecilia - *Murder Princess*, Levi - *The Black Lagoon ~ The Second Barrage*]

ARYSTAR KRORY [TEETH]



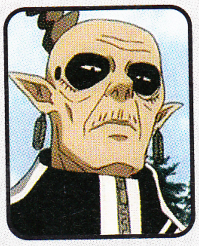
Umur: 28 tahun. Kebangsaaan: Rumania. Tanggal lahir: 1 Desember
Tinggal di sebuah kastil terpencil. Krory yang dipanggil Kro-chan oleh Lavi dimusuhi penduduk sekitar karena disangka *vampire*. Setelah digigit bunga peliharaan kakeknya, gigi Krory menjadi Anti - AKUMA Weapon. Gigitannya bisa menghilangkan racun AKUMA, seperti saat ia menolong Lavi yang terkena darah AKUMA. Krory adalah cowok lembut yang rada cengeng dan sensitif, namun kepribadiannya berubah 180º saat bertempur. Ia menjadi *exorcist* demi AKUMA wanita yang dulu dicintainya. *Sensei* menggambar Arystar berdasarkan *image* Santamaria Yuusuke.
Seiyuu: Iwata Mitsuo [Fenrir - *Shin Megami Tensei Devil Children*, Calis - *Jinki Extend*]

CROSS MARIAN



Cross yang memungut dan mendidik Allen menjadi *exorcist*. Tingkahnya kurang mencerminkan jabatannya sebagai Deacon. Menolak kembali ke komunitas, punya pacar di mana-mana, berhutang di banyak tempat sehingga Allen terpaksa berjudi untuk melunasinya, dan tak segan menghajar muridnya sendiri. Tidak aneh Allen merasa tersiksa membayangkan bakal bertemu kembali gurunya tersebut. Dibalik topeng yang menutupi separuh wajahnya terdapat luka codet. Hanya Bookman yang tahu Cross bisa memodifikasi AKUMA.
Seiyuu: Touchi Hiroki [Kokoperi - *Bokurano*, Abel Nightroad - *Trinity Blood*]

BOOKMAN

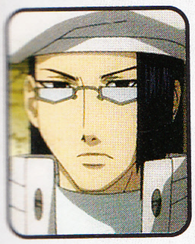


Umur: 88 tahun. Kebangsaaan: Campuran. Tanggal lahir: 5 Agustus
Bookman bukan nama aslinya. Pria pendek yang dipanggil Panda oleh muridnya ini bertugas mencatat segala kejadian tanpa ikut campur. Lavi sering dihukumnya dengan tendangan atau pukulan, bahkan Allen tidak luput dari hukumannya. Ingatan dan pengetahuannya sangat berguna dalam melawan Earl. Bookman bergabung dalam tim pencari Cross karena penasaran dengan ramalan bahwa Allen akan mengalahkan Earl. Kemampuan

lainnya adalah akupunktur.
Seiyuu: Aono Takeshi [Wagnard - *Record of Lodoss War*, Rihaku - *Hokuto no Ken*]

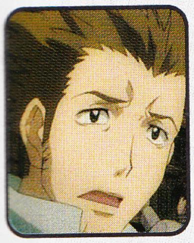
Black Religious Community

KOMUI LEE



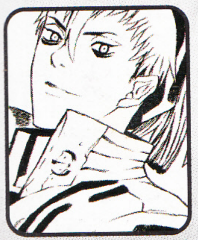
Umur: 29 tahun.
Kebangsaaan: China.
Tanggal lahir: 13 Juni
Chief Monitor ini bergabung dalam komunitas demi Lenalee. Tanpa bawahan yang setia, Komui yang hobi bermalas-malasan takkan pernah menyelesaikan tugasnya. *Mad Scientist* ini pernah nyaris menghancurkan gedung komunitas dengan Komurin, robot ciptaannya. Dalam hati Komui merasa bersalah mengirim *exorcist* maju ke garis depan melawan Earl sementara ia aman dalam gedung komunitas. Demi keselamatan mereka semua, ia rela dianggap kejam dan tak berperasaan. *Sensei* menggunakan *image* managernya; Yoshida, sebagai model karakter Komui.
Seiyuu: Konishi Katsuyuki [Saiki Renbart - *Shinkyoku Soukai Polyphonica*, Genzou - *Oo Edo Rocket*]

REEVER WENHAMM



Umur: 26 tahun.
Kebangsaaan: Australia.
Tanggal lahir: 8 September
Pemimpin *Science Section* di komunitas yang akrab dengan banyak orang. Sangat berdedikasi dan bertanggung jawab dalam bekerja, impiannya suatu saat bisa menyelesaikan tugas yang menggunung. Tugas tidak resmi Reever adalah menyeret Komui yang kabur dari kerjaan, kalau tidak maka ia yang harus menyelesaikannya. Reever dan yang lain sangat menghormati Komui dan paham betapa berat beban yang ditanggungnya, namun ada saat tertentu dimana mereka ingin menghajar Komui.
Seiyuu: Okiayu Ryoutarou [Kou Kurou - *Saiunkoku Monogatari*, Tybalt - *Romeo x Juliet*]

BAK CHAN



Umur: 29 tahun.
Kebangsaaan: China [ada campuran Jerman].
Tanggal lahir: 11 November
Pemimpin Black Religious Community cabang Asia [dijuluki *Seirei no Ie* atau *The House of Holy Ghost*], kakeknya adalah penyihir pendiri komunitas. Bak tidak suka Komui yang dituduhnya dapat jabatan karena Lenalee. Meski begitu, Bak naksir Lenalee sampai-sampai menyimpan fotonya. Ia menyembunyikan perasaannya karena tahu kejamnya Komui pada cowok yang mendekati adiknya.
Setiap *nervous*, muncul bintik-bintik di wajahnya. Bak sering jadi bulan-bulanan Fou, penjaga komunitas cabang Asia. Karakter Bak dilahirkan dari kerjasama Hoshino-*sensei* dengan Kizaki-*sensei* ketika menulis novel *D.Gray-man* yang pertama.



The Enemies

THE EARL OF MILLENNIUM



Dipanggil Sennen Kou [Lord Millenium] oleh The Family of Noah. Setelah 7 ribu tahun Earl bangkit kembali untuk menciptakan Armageddon, yang dimulainya dengan membuat AKUMA dan mengumpulkan Innocence. Wajah penuh senyum, tubuh gendut, dan topi tinggi yang membuatnya terlihat lucu sehingga orang tertipu karena sebenarnya Earl amat sangat kejam. Tidak segan membunuh siapapun yang menghalangi, termasuk salah satu Noah. Hal yang paling disukainya adalah tragedi. Karakter Earl dibuat berdasarkan tokoh yang dikenal sebagai sosok misterius pada abad 18. Tokoh ini menguasai berbagai bidang ilmu, bisa berbicara dalam banyak bahasa, dan berbakat dalam seni. Ia dikenal sebagai *Time Traveling Alchemist*. *Sensei* menolak menyebut siapa tokoh tersebut.
Seiyuu: Takagi Junpei

The Family of Noah

Manusia keturunan Noah yang bekerja sama dengan Earl. Keluarga Noah percaya merekalah utusan Tuhan sebenarnya, *exorcist* dianggap sebagai utusan palsu. Kemungkinan keluarga ini terdiri dari 13 orang. Keturunan Noah mempunyai 3 wujud, yaitu White, Black, and True. Wujud White sama saja seperti manusia biasa, saat dalam wujud Black warna kulit mereka gelap dan *stigma* di dahi, sedang wujud True mereka berubah menjadi seperti monster. Setiap anggota mewarisi kenangan Noah: Tyki - *pleasure*, Road - *dream*, Jasdebi - *bond*, Skin - *wrath*. Ketika salah satu Noah mati, air mata mereka mengalir dengan sendirinya.

ROAD KAMELOT



Gadis kecil kejam yang tak segan mengorbankan anak buah. Walau Noah asalnya manusia, tapi Road sangat membenci manusia. Manja kepada Earl dan perhatian pada Tyki. Ia penasaran pada tekad Allen untuk menyelamatkan jiwa manusia dalam AKUMA. Kemampuannya adalah menciptakan ruang waktu sehingga bisa pergi ke mana saja.
Seiyuu: Shimizu Ai [Alice - *El Cazador De La Bruja*, Sherwood - *Kaibutsu Oujo*]

TYKI MIKK



Umur: Tidak disebut.
Kebangsaan: Portugal.
Tanggal lahir: Tidak diketahui
Sering disapa Tykipon.
Tyki memiliki 2 kepribadian yang bertolak belakang. Biasanya berpenampilan serampangan dan bekerja serabutan, begitu berubah kepribadian Noah ia menjadi pembunuh berdarah dingin. Earl menyuruhnya membunuh orang-orang yang berkaitan dengan Noah yang dulu berkhianat. David Beckham adalah model *sensei* saat menggambar Tyki.
Seiyuu: Morikawa Toshiyuki [Kirihara Naoto - *Night Head Genesis*, Kumashiro Masaki - *Skullman*]

SKIN BORIC



Dulunya ia manusia biasa, menjadi Noah ketika menginjak umur 25 yang ditandai *stigma* di dahinya. Tyki menjuluki Noah bertubuh besar ini Amatou [Sweet Tooth] karena suka makanan manis. Boric gagal menghabisi Headmaster Froi Tiedoll, akhirnya ia berhadapan dengan Kanda, murid Froi.
Seiyuu: Miyake Kenta [Douglas Rosenberg - *El Cazador De La Bruja*, Seto Gouzaburou - *Seto no Hanayome*]

DEBIT - JASDERO



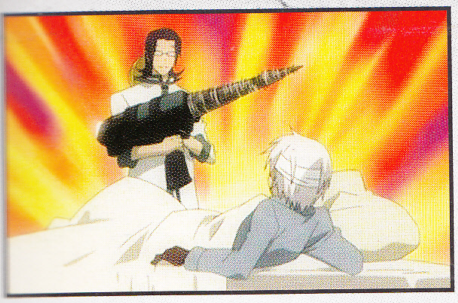
Si kembar yang berpenampilan "ajaib". Debit selalu membawa pistol didampingi Jasdero dengan bibir terjahit. Mereka menyombongkan diri akan membunuh Cross, tapi kenyataannya malah Cross mempermainkan keduanya. Wujud asli mereka adalah Noah bernama Jasdebi.

Fourth Night: Envision with our eyes, and keep within our heart, the path to tomorrow. And on that path, we fight.

Hoshino Katsura dilahirkan di prefektur Shiga pada tanggal 21 April 1980. Karya debutnya adalah ***ZONE*** yang dimuat di Akamaru Jump. Bisa dibilang merupakan *prototype D.Gray-man*, hanya di situ karakter Allen adalah gadis berambut panjang. Karya berikutnya adalah ***Continue*** yang dimuat di Weekly Shounen Jump. Hoshino-*sensei* mulai serius membuat *manga* sewaktu berumur 21 tahun. Saat itu beliau sedang mencari kerja sampingan, temannya menyarankan *sensei* menjadi *mangaka*. Berkat dukungan sahabat dan kakak kembarnya, *sensei* mengirimkan karyanya ke Shueisha. Sebelum menjadi *mangaka*, *sensei* pernah bekerja sebagai animator di anime *KochiKame*. *Sensei* sempat mengalami sakit serius sehinggga *D.Gray* menghilang dari Jump selama beberapa bulan. Setelah sembuh, gaya gambar *sensei* sedikit berubah. Dalam menulis kisah Suman Dark, *sensei* mengaku terbawa perasaan. Mungkin cerita ini menerima reaksi keras dari pembaca, sehingga dalam *omake sensei* meminta mereka jangan membenci Suman karena bagaimanapun ia adalah manusia biasa.

Anime *D.Gray* diudarakan setiap Selasa jam 6 sore di saluran TV Tokyo, diproduksi oleh **TMS Entertainment** [*Kaze no Shoujo Emily, Meitantei Conan*], disutradarai oleh **Nabeshima Osamu** [*Hamutaro*]. Skenario ditulis oleh **Yoshida Reiko** [*Saiunkoku Monogatari, Kamisama Kazoku*] yang juga menangani *series composition*, *character design* dipercayakan pada **Morioka Hideyuki** [*Sakura Taisen*]. Musik ditangani oleh **Wada Kaoru**. Anime dibuka dengan lagu ***Innocent Sorrow*** yang dinyanyikan oleh **Nishikawa Takanori** alias **TM Revolution** bersama **abingdon boys school** , lalu digantikan **Tamaki Nami** dengan ***Brightdown*** sejak episode 26. Sejauh ini anime sudah punya 3 *ending song* yaitu ***Snow Kiss*** yang dibawakan oleh **Nirgilis**, lalu **JUNE** dengan ***Ashita no Pride***, dan yang terbaru adalah ***Yume no Tsuzuki e*** oleh **Surface**. Semua OP-ED *song* dirilis dalam bentuk CD single, ditambah *D.Gray-man* CD OST 1. Banyak bagian dalam *manga* berubah di anime, sehingga ceritanya sedikit berbeda. Hal ini membuat fans agak kecewa, ditambah lagi



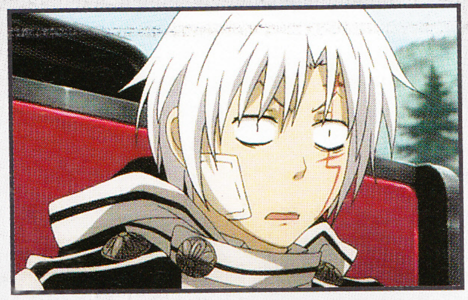


episode *filler* yang menurut fans sebaiknya tidak perlu. Sepertinya anime ingin menjaring target penonton lebih luas, sehingga adegan kekerasan dan sadis dalam *manga* diperhalus.

Fifth Night: God wouldn't betray those who put faith on Him

Novel pertama *D.Gray* berjudul ***Tabidachi no Clergyman*** ditulis oleh **Kizaki Kaya** dengan ilustrasi oleh Hoshino-*sensei*. Kizaki-*sensei* memenangkan juara 1 dalam **4th Jump Novel Competition**. Kizaki-*sensei* sengaja membeli *mobile PC* karena lebih senang bekerja di luar rumah. *Time - line* novel diambil dari saat sebelum Allen datang ke Black Order. Novel ini terdiri dari 3 cerita. Cerita pertama berjudul ***Tabidachi no Clergyman***, mengisahkan Allen bertanya pada Mother letak markas Black Religious Community. Mother mau memberitahu asal Allen bisa mengembalikan semangat Liza yang setiap malam datang ke makam kekasihnya yang meninggal sebulan lalu. Dalam usahanya menolong Liza, Allen berurusan dengan manusia yang menjadi kaki tangan Earl. Cerita berikut adalah ***Majou no Sumu Mura***, menceritakan perjalanan Kanda mencari para Finder yang hilang di desa Dankelm, daerah hutan sebelah utara Jerman, yang dikenal sebagai **Forest of No Return**. Di dalam hutan Kanda diserang AKUMA dan ia berhasil bertemu Gozu, satu-satunya yang masih hidup dari 3 Finder. Kanda dan Gozu mengejar AKUMA yang kabur tiba di desa Dankelm. Desa yang dikenal sebagai Witch's Village ini mempercayai penyihir dan mengorbankan gadis muda menjadi penyihir supaya desa tetap makmur. Terjadi sebuah tragedi dan Earl pun ikut ambil bagian dalam kejadian tersebut. Cerita terakhir adalah ***Bak Chan Capriccio***. Bak datang ke markas Black Religious Community mencari sesuatu yang bisa digunakan menjatuhkan Komui dan mengambil alih posisi Chief Monitor. Sayang rencananya tidak berjalan mulus karena ia berhadapan dengan anggota komunitas dan akhirnya terlibat masalah dengan Komui.

Novel kedua berjudul ***Yonjuukyuu-ban Me no Namae***. Cerita pertama berjudul ***1000 no Higeki*** mengisahkan Earl menemukan anak kecil menangis kehilangan ibunya. Ia membawa anak itu berkeliling dunia, bahkan ke rumah Noah, sebelum mengembalikan si anak pada ibunya.



Yonjuukyuu-ban Me no Namae menceritakan masa lalu Lavi dan sahabatnya Finder yang menjadi AKUMA karena kehilangan gadis yang disayanginya. Dalam cerita ini kita tahu lebih banyak mengenai takdir sebagai Bookman. Cerita terakhir adalah ***Kuro no Kyoudan Shinboku Party*** menceritakan pesta yang diadakan Komui dengan alasan mempererat hubungan sesama anggota komunitas, padahal ia ingin menyelidiki siapa kekasih Lenalee. Berdasarkan petunjuk dari artikel di Black Religious Community Times, ia menyiapkan jebakan-jebakan yang akan membawanya pada kekasih Lenalee. Pesta itu diakhiri oleh bersatunya seluruh anggota komunitas mengejar Komui yang mengerjai mereka.

Sixth Night: I want to become a destroyer who can save.

Kemunculan AKUMA disebabkan kelemahan hati manusia yang menggunakan jalan pintas demi mengembalikan orang yang disayanginya. AKUMA menangis karena menyesali kelemahan orang yang ditinggal. Kematian seseorang sangat menyakitkan karena kita harus hidup dengan membawa kenangan. Tapi apakah itu alasan untuk membuat kita terus berduka? Sebenarnya roh yang menjadi AKUMA ingin orang yang ditinggalkan tetap kuat menjalani hidup meski mereka sudah tiada.

Kematian merupakan salah satu aspek dalam siklus kehidupan manusia yang tidak bisa dihindari siapapun juga. Sekencang apapun kita menangis, sebesar apapun harapan kita, mereka yang sudah pergi takkan bisa kembali. Sangatlah egois jika kita mengikat mereka, padahal sudah saatnya bagi mereka untuk bertemu dengan Sang Pencipta. Suatu hari kesedihan karena ditinggalkan akan berubah menjadi rasa syukur karena pernah mengalami saat menyenangkan bersama almarhum semasa hidup.

Last Night: It's about the Exorcists who go into battle as soldiers. They were not "warriors" who were born into war.

They were ordinary people who became soldiers.

GLOSSARY

Bookman
Tugasnya mencatat sejarah tersembunyi yang dirahasiakan dari manusia. Sebagai pengamat dan pencatat, mereka tidak boleh terlibat langsung.

Noah's Ark
Kapal ini digunakan Noah untuk menyelamatkan diri dari banjir besar ribuan tahun lalu. Dulunya ada Noah yang bisa mengendalikan kapal tersebut, tapi ia dibunuh Earl karena berkhianat. Namun Noah tersebut sempat memberikan kemampuannya mengendalikan kapal pada orang tak dikenal. Earl membuat Noah's Ark baru yang akan dikendalikan olehnya dan anggota Noah tertua, Road.

Innocence
Sumber kekuatan yang diciptakan Tuhan. Setiap Innocence mempunyai bentuk, tipe, dan besar yang berbeda-beda. Hanya orang-orang pilihan Tuhan yang bisa menggunakan kekuatan suci Innocence. Inti dari Innocence adalah The Heart yang saat ini tidak diketahui keberadaan maupun bentuknya seperti apa.

AKUMA
Prajurit Earl yang digunakan untuk melawan *exorcist*. Bagaimana Earl menciptakan AKUMA? Ia memanfaatkan kedukaan seseorang yang ditinggal orang yang dikasihi. Sebagai contoh, A dan B saling menyayangi. Ketika A meninggal, B membuat perjanjian dengan Earl. B memanggil roh A yang lalu dimasukkan dalam tengkorak yang dipersiapkan Earl. Jiwa A yang sebenarnya menolak menjadi AKUMA membunuh B. Setelah B mati, tengkorak berisi jiwa A dimasukkan ke dalam mayat B. Sesudah 3 menit, A menjadi AKUMA yang sempurna. Sepasang orang ini tidak harus kekasih, bisa saja sahabat, atau orang tua-anak.

Anti - AKUMA Weapon
Bentuknya beragam. Kegunaannya adalah supaya *exorcist* mengaktifkan dan mengontrol Innocence milik mereka. Anti - AKUMA Weapon ada 2 jenis: senjata dan parasit. Tipe senjata seperti milik Lenalee, Lavi, dan Kanda. Sedangkan milik Allen dan Krory adalah parasit karena tertanam dalam tubuh mereka.

The Prophecy
Sekitar 100 tahun lalu ditemukan kubus kecil terbuat dari God's Crystal, pada permukaannya tertulis ramalan kemunculan kembali The Earl of Milenium dan cara menggunakan Innocence untuk mengalahkan Earl. Pada 7000 tahun lampau terjadi pertempuran melawan Earl, yang dimenangkan manusia, tercatat sebagai Noah's Great Flood dalam Perjanjian Lama. Pertempuran tersebut disebut sebagai Three Days of Darkness. Untuk mengalahkan Earl yang muncul kembali, dibutuhkan 109 Innocence yang saat ini tersebar ke berbagai penjuru dunia.

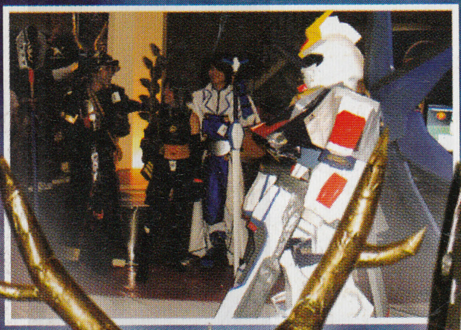
100% IN COSTUME

↘ Reported by **Asun**
↘ Thx to Ighie, Adit, Cosplayers & semua pengisi acara









ANIMO COSPLAY



Geliat rangkaian acara *Electronic Sport World Cup* [ESWC] yang digelar di Bandung sejak tanggal 21-23 Mei 2007 bertempat di Gedung Widya, **Universitas Maranatha**, turut dimeriahkan oleh Animonster yang mengisi acara pada hari terakhir, yaitu tanggal 23 Mei 2007, dengan penampilan para *cosplayer* dan pentas akustik dari band-band yang membawakan lagu-lagu Jepang sambil menghibur para peserta ESWC yang tengah mengikuti berbagai lomba *game*.

Setelah para *cosplayer* mendaftarkan diri, acara pun dimulai pada pukul 16.00 dengan penampilan dari band **Tabasco** yang sangat atraktif membawakan lagu-lagu seperti *Life is Like a Boat* yang merupakan OST *Bleach*, *Carry On* dari anime *HunterxHunter*, *Nani mo Shirenu Hana* dari *Ai yori Aoshi*, dan lagu berjudul *Oasis* dari Do As Infinity.
Usai penampilan Tabasco, kedua MC yaitu **Arules** dan **Adi**, membuka acara yang kemudian diikuti dengan *games* dan *quiz* berhadiah menarik sambil diiringi *slide show* yang menampilkan foto-foto para *cosplayer* dari luar negeri dan pemutaran anime.
Menjelang senja, MC **Ighie** dan **Adit** yang juga turut ber-*cosplay* ria, membuka perlombaan *cosplay* dengan mempersilakan para peserta untuk maju dan menampilkan aksi terbaiknya masing-masing. Untuk penilaian, panitia mengadakan dua tahap, yaitu voting dari pengunjung yang menentukan para peserta yang tersaring dari babak penyisihan. Lalu di babak final, penilaian dilakukan oleh juri dari Animonster.

Begitu para *cosplayer* selesai menunjukkan aksinya, giliran band **Hyouden** unjuk kebolehannya melantunkan beberapa lagu seperti lagu dari grup High and Mighty Color yang berjudul *Run Run Run*, lalu lagu *Sailing Day* dari kelompok Bump of Chicken, *3 Gatsu 9 Ka* milik Remioromen, disusul dengan lagu *Canta per me* yang merupakan OST dari *Noir*, serta lagu OST *Final Fantasy X* yang berjudul *Suteki Da Ne*, dan diakhiri dengan lagu *Fuhen* dari OST *Samurai 7*.
Dalam membawakan lagu-lagu tersebut mereka diiringi dengan alunan musik biola dan *taisho koto* yang membuat takjub para pengunjung.
Di penghujung acara, band **Kimochi** menghibur pengunjung dengan membawakan lagu-lagu dari Kiroro seperti *Kawaita Sora* dan *Suteki Da Ne*, yang dilanjutkan dengan lagu *Carnival* milik kelompok The Cardigans dan *Kiss Me* dari grup Six Pence None The Richer yang mereka nyanyikan dalam dua bahasa, yaitu Inggris dan Jepang.
Di sela-sela penampilan Kimochi,

ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
ÎledeFrance
GameStation
ANIMONSTER
ANIMAX





STER

NTEST

diumumkanlah nama-nama para pemenang lomba *cosplay*. Juara pertama berhasil diraih oleh **Hedi Kurniadi** yang ber-*cosplay* sebagai Tadakatsu Honda, karakter dari *game Samurai Warrior 2* dan mendapatkan hadiah sebesar 1 juta rupiah. Untuk posisi kedua, dengan hadiah sebesar 750 ribu rupiah, dimenangkan oleh **Lisa** sebagai Haseo dari *.hack//Roots*, sedangkan peringkat ketiga diraih oleh **Bram Lunar** dengan kostum Gundam Freedom Strike yang berasal dari anime *Gundam Seed Destiny* dan memperoleh hadiah 500 ribu rupiah.

Selain itu, ada juga juara favorit yang diserahkan kepada **Christ** yang ber-*cosplay* memerankan karakter Ky Kiske dari *game Guilty Gear XX* dan mendapatkan hadiah berlangganan majalah Animonster gratis selama 6 bulan. Para pemenang tersebut berhak mengikuti final lomba cosplay di Mall Taman Anggrek Jakarta pada tanggal 16-17 Juni mendatang.

Akhirnya acara ditutup dengan lagu terakhir berjudul *Mirai e* milik Kiroro yang dilantunkan Kimochi, dimana vokalisnya, **Anggi**, berduet bersama **Kuo**, vokalis dari band Tabasco dan mengajak seluruh pengunjung menyanyikan lagu tersebut bersama-sama. Kemeriahan acara final ESWC dan Animonster Cosplay Contest masih akan berlanjut di Jakarta, nantikan saja!







MENUJU 8 TAHUN

Setiap perjalanan pasti dimulai dengan satu langkah pertama. Demikian pula dengan Animonster. Dengan desain *layout* yang masih sangat sederhana, gambar-gambar yang sebagian masih *blur*, dan isi artikel yang belum seimbang dengan ilustrasi gambarnya; Animonster edisi pertama muncul pada Desember 1999, dengan artikel utama *Rurouni Kenshin*.

Seluruh kru Redaksi Animonster berharap-harap cemas akan tanggapan dari pasar terhadap tabloid "jenis baru" ini.

Tentu saja, pada akhirnya Redaksi harus lebih berkonsentrasi untuk mengejar *deadline*. Apalagi pada awalnya Animonster dikonsepkan sebagai tabloid dwi-mingguan, artinya terbit setiap 2 minggu.

Maka perjuangan terus berlanjut. Berbagai judul anime baru [pada saat itu], menjadi artikel andalan dan muncul sebagai cover. Mulai dari *Slayers*, *Gundam Wing*, *Macross*, *Nadesico*, *Card Captor Sakura*, *Sakura Taisen*, *Magic Knight Rayearth*, *Trigun*, *X*, *Pokemon*, *Cowboy Bebop*, hingga *Digimon*. Bahkan kami sempat mengombinasikan cover dari 2 anime berbeda [*Meitantei Conan* dan *Neon Genesis Evangelion*], pada edisi 4. Ini semata-mata karena kami masih mencari tahu bentuk seperti apa yang lebih disukai oleh pembaca.

Dari berbagai masukan yang kami dapat, akhirnya Redaksi mengadakan beberapa perubahan. Penambahan jumlah halaman, perubahan desain *layout*, variasi isi artikel, hingga akhirnya adalah perubahan yang drastis menuju bentuk majalah bulanan! Edisi ke-20 menjadi momen lahirnya majalah Animonster. Dalam bentuk baru ini, OnStage menjadi rubrik andalan dengan ulasan lengkap mengenai suatu anime. Sedangkan MangaTalk mengulas secara dalam satu judul *manga* terpilih. Demikian juga untuk artikel musik, Intro. Intinya, secara besar-besaran kami merombak konsep pembahasan setiap rubrik, menjadi lebih padat berisi, dengan ilustrasi gambar yang lebih memanjakan mata pembaca.

Konsep inilah yang dalam perjalanan hingga sekarang tetap kami sempurnakan.

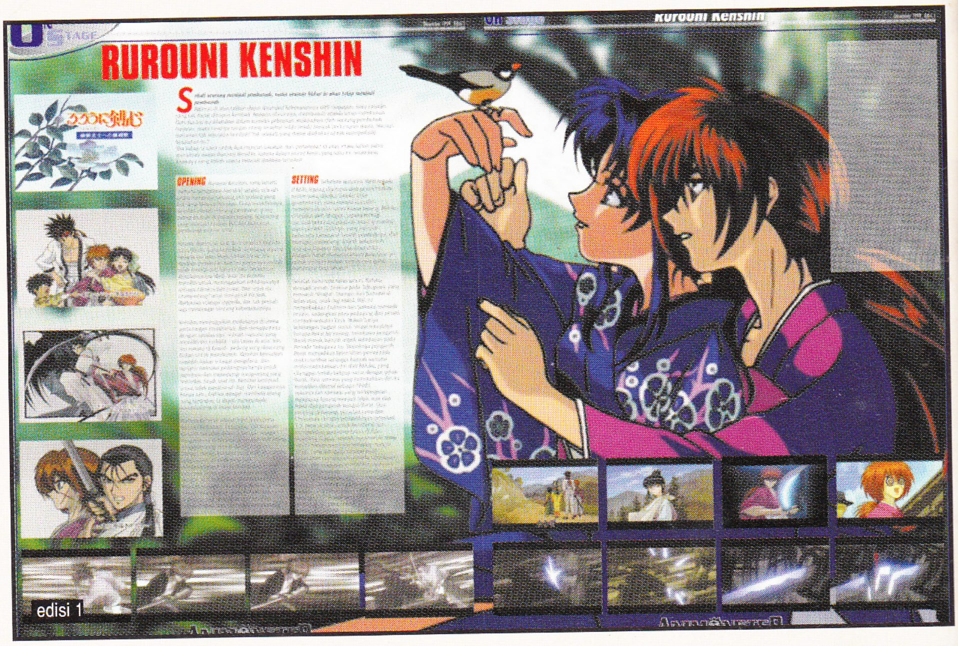
Animonster pun membuktikan diri sebagai majalah yang paling *concern* terhadap perkembangan musik Jepang. Sejak awal, Animonster selalu menyediakan halaman untuk membahas profil J-musicians, sekalipun pada saat itu penggemar musik Jepang masih sangat sedikit. Dimulai dengan artikel SPEED, lalu Hikaru Utada, Namie Amuro, Momusu, TM Revolution, Kinki Kids, GLAY, Ryoko Hirosue, Two Mix, X Japan, Ayumi Hamasaki, B'z, Ami Suzuki, SMAP, Noriko Sakai, Zard, Luna Sea, dan L'arc~en~Ciel.

Uniknya, diantara 20 edisi pertama, justru edisi ke-12 yang mengukir rekor tersendiri. Meski memunculkan untuk kedua kalinya judul *Rurouni Kenshin*, namun edisi ke-12 sangat dicari oleh para pembaca Animonster, hingga sekarang! Edisi ini juga menandai munculnya Animonster Polling pertama, yang kemudian kami tampilkan secara berkala [hampir] setiap tahun untuk mengetahui tanggapan dan animo pembaca.

Pada tahun pertama ini, kami sudah bisa merasakan betapa besar dukungan pembaca terhadap Animonster. Dan ini menjadi modal besar untuk memasuki tahun ke-2nya.



cover edisi 15



edisi 1



edisi 9



edisi 13



edisi 12



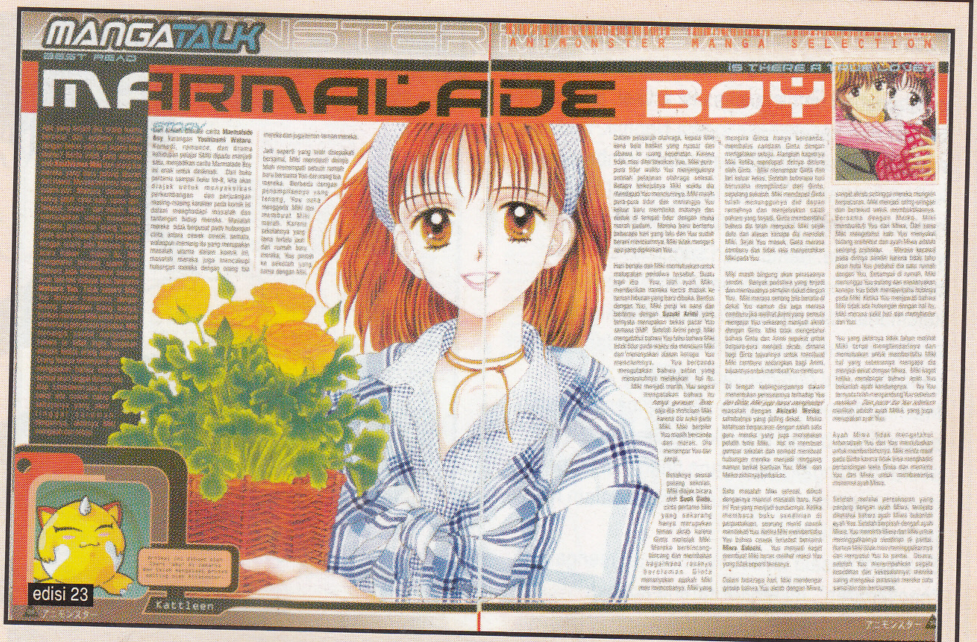
edisi 7

Format majalah setebal 68 halaman, dengan cover "terpotong" sedikit untuk memperlihatkan bagian pinggir dari halaman dalam [yang ditulisi judul-judul ulasan pada edisi itu], menjadi bentuk khas majalah Animonster. Bahkan hingga edisi 70-an, konsep bentuk ini tetap dipergunakan. Dalam isinya, Animonster pun semakin *up-to-date*, dengan menampilkan rubrik What's Up dan Dorama. Untuk cover, muncul beberapa tema yang lebih *shonen*, seperti *Majutsushi Orphen*, *Shin! Getter Robo*, atau *Neon Genesis Evangelion*. Rubrik seputar modelling pun mulai muncul.

Khusus pada edisi 25, Animonster memberikan yang istimewa sebagai perayaan "silver edition". Dengan isi 100 halaman, bonus VCD original *NG Evangelion*, dan cover bernuansa silver. Di dalamnya, selain ulasan regular, juga disisipkan rubrik spesial berisi artikel *Tokyo Babylon*, *History of Manga*, *History of Anime*, *Kamen Rider Encyclopedia*, dan Kilas Balik Masa Jaya Komik Indonesia. Ini membuat Animonster edisi 25 menjadi salah satu edisi yang paling berkesan untuk para pembaca.

Sejak edisi 24, Animonster memberikan tempat khusus bagi rubrik Intro. Ini terbukti dengan pemasangan pin up artis penyanyi yang tampil di Intro pada halaman cover belakang majalah. Hal ini menunjukkan bahwa Animonster menganggap J-music adalah elemen penting dalam bentuk kebudayaan Jepang kontemporer, selain anime dan *manga* [yang tetap jadi bahasan utama disini]. Sebenarnya konsep ini telah dimulai sejak edisi perdana, ketika Animonster masih dalam bentuk tabloid.

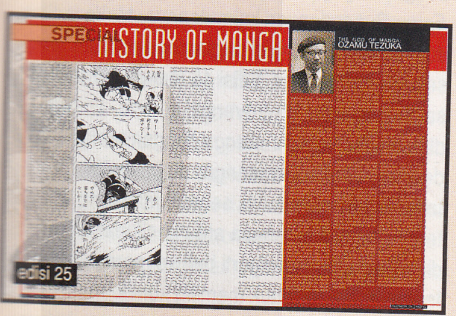
Pada edisi 26, Animonster mengumumkan lomba membuat komik bertajuk "Ngomik Yuk!". Diluar dugaan, sambutan dari pembaca sangat besar. Lebih dari 700 karya komik diterima oleh Redaksi Animonster. Setelah melalui proses seleksi yang ketat akhirnya didapat sejumlah pemenang yang berhak atas hadiah uang tunai. Para finalis pun diberi kehormatan dengan dimunculkannya karya-karya mereka dalam 2 buku kumpulan komik finalis Ngomik Yuk! Dari lomba ini, beberapa nama pemenang kemudian sempat bekerja untuk Animonster, dan sebagian lainnya merintis karier mereka sebagai komikus profesional. Khusus edisi 31, terdapat catatan tersendiri karena inilah edisi pertama Animonster yang menggunakan *artwork* sendiri sebagai covernya. Figur selain yang muncul pada edisi ini dibuat oleh seorang kontributor, atas permintaan khusus dari Redaksi. Nampaknya sambutan pembaca cukup baik, karena *artwork* ini memang memiliki kualitas yang tak kalah dibanding cover-cover Animonster lainnya. Boleh dibilang, tahun kedua ini merupakan proses pemantapan konsep Animonster, setelah berubah menjadi majalah bulanan. Pembaca pun mulai kritis dan menyampaikan banyak *request*. Komunikasi yang erat mulai terjalin antara Animonster dan para pembaca. Di antara 2 pihak ini, muncul orang-orang yang kemudian banyak membantu Animonster dalam mengisi rubrik yang ada. Mereka adalah kumpulan para kontributor, yang sebelumnya merupakan bagian dari para pembaca setia Animonster.



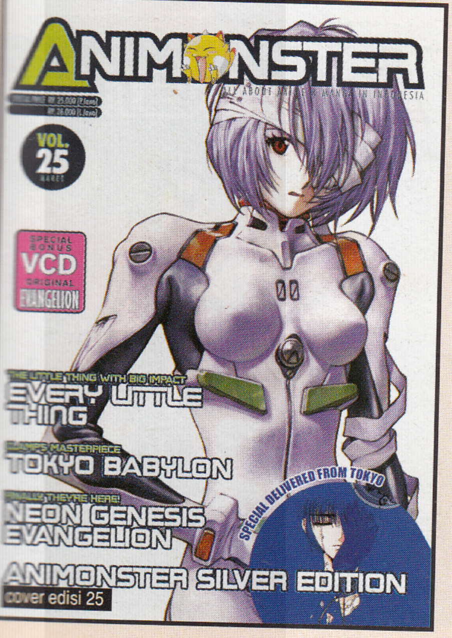
edisi 23



edisi 25



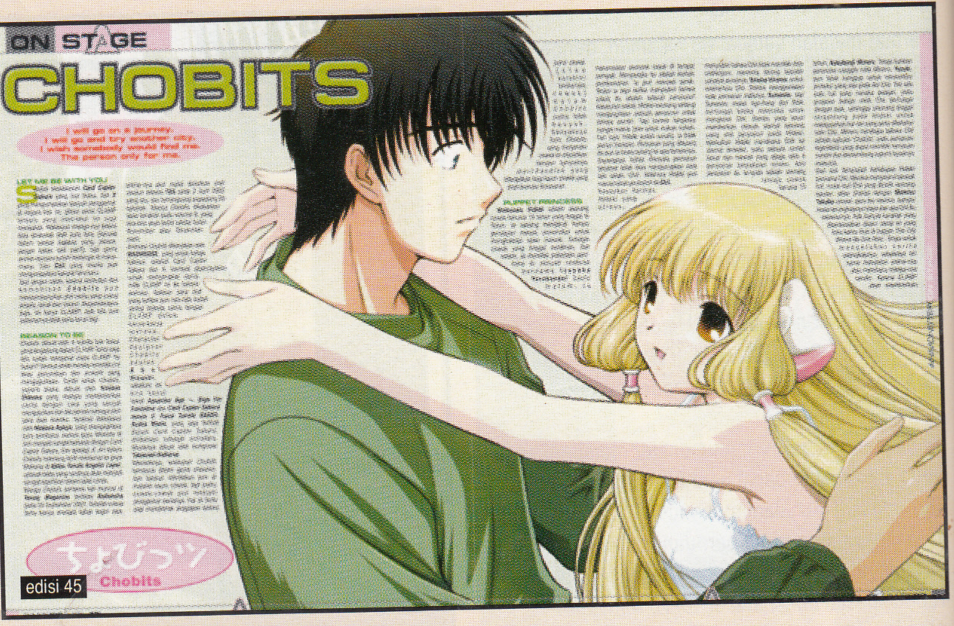
edisi 25



cover edisi 25

Pada tahun ini, Animonster tidak membuat terlalu banyak perubahan. Hanya melakukan pembenahan untuk kualitas isi artikel. Selain itu, belajar dari kesuksesan lomba Ngomik Yuk! maka Redaksi kembali menggelar lomba serupa, kali ini dengan tajuk Ngomik Lagi Yuk! Meski hasil lomba kali ini pesertanya tidak sebanyak yang pertama, namun dari segi kualitas tidak berkurang. Sayangnya, yang masih menjadi kelemahan dari sebagian besar komikus lokal adalah kemampuan membuat cerita dan karakter yang kuat. Itu pun menjadi komentar dari Machiko Maeyama, yang sempat menjadi salah satu juri lomba ini. Machiko-*sensei* adalah seorang mangaka aktif yang tinggal di Indonesia, dan sempat membantu Animonster dalam rubrik justaskmachiko!

Dari segi desain layout, Animonster mengalami "penyegaran". Ini terjadi karena adanya



edisi 45



edisi 40

kontribusi dari beberapa desainer baru, seperti Li Julian, Akang 526 dan Caet Sith. Ini mempermudah Animonster dalam membuat beberapa inovasi desain cover ataupun layout dalam majalah. Contoh paling menonjol adalah pada cover edisi 40, 41 dan 42.

Edisi 36 menjadi salah satu edisi spesial pada tahun ini. Animonster tampil dengan format 100 halaman padat berisi [seperti edisi 25], dan bonus unik seperti folder [map] eksklusif dan kalender meja bertema anime-manga.

Edisi 37 pun terbilang spesial. Selain covernya [yang menampilkan figur *GTO*] kembali merupakan artwork bikinan kontributor Animonster, juga ini merupakan salah satu edisi pertama dimana Animonster tampil dengan tema tertentu. Ini kemudian menjadi salah satu konsep Animonster, untuk sebisa mungkin menyajikan satu tema besar dalam setiap edisinya.

Banyak pembaca menilai edisi 41 sebagai salah satu cover paling unik yang dibuat Animonster hingga sekarang. Perpaduan wajah antara *Argento Soma* dan *Hellsing*, dengan *background* kontras hitam-putih, membuat pembaca sudah bisa menebak bahwa tema edisi tersebut adalah tentang golongan hitam dan putih, serta mereka yang terjebak dalam *grey area* di antaranya.

Sedangkan edisi 42 pun tidak biasa. Karena inilah pertama kalinya Animonster tampil dengan dual-cover. Alasannya sederhana: karena Redaksi tak sampai hati menyingkirkan salah satu calon cover yang ada. *Fullmetal.Panic!* dengan kegagahannya, dan *Tiny Snow Fairy~Sugar* dengan keimutannya. Maka jadilah dual-cover ini menjadi bagian dari catatan unik sejarah Animonster. Edisi 45 mungkin menjadi salah satu edisi kontroversial karena dimunculkan anime-*manga* dengan tema dewasa, bahkan pandangan Animonster terhadap BL pun diulas secara gamblang. Intinya tertulis bahwa pembaca atau penikmat anime diajarkan untuk mengerti bahwa mereka memiliki tanggungjawab untuk memilih komik/anime, apakah sesuai dengan usia mereka atau belum.


edisi 36



edisi 38



Cover 41

Ini adalah tahun yang penuh kreasi bagi Redaksi. Kami sempat membuat beberapa edisi spesial dan inovasi unik pada desain majalah. Tahun inipun Animonster tampil dengan berbagai tema spesifik dalam tiap edisinya. Seperti tema *teamwork* pada awal tahun [#47] sekaligus dengan bonus *personal calendar* yang disukai banyak pembaca, tema "Biru" pada edisi 48, tema "Alam" pada edisi 49, tema *adventure* pada edisi 52, tema "Misteri dan detektif" pada edisi 53, tema "Ancur" pada edisi 54, tema *mecha* dan *sport* pada edisi 55, tema *psychological* pada edisi 56, dan tema *magic world* pada edisi 57. Catatan tersendiri adalah evolusi Animonster ke bentuk flip. Dimana isi majalah bisa dibaca dari belakang maupun depan, dengan posisi memutar [covernya saling terbalik 180°]. Ini dimulai pada edisi 50, yang merupakan Gold Edition. Edisi ini memiliki dual-cover [hitam dengan emboss logo Jolly Roger-nya Luffy, dan dibelakangnya adalah cover *One Piece*] sekaligus double cover [dengan cover belakang *Juuni Kokki*]. Berisikan 132 halaman dan bonus penggaris serta *mini greeting cards*. Konsep flip ini ternyata banyak disukai pembaca, dan membuat Animonster terlihat berbeda dibanding majalah lain. Dengan bentuk seperti ini, pembaca seolah membaca 2 majalah sekaligus. Atas pertimbangan itu, format ini kami jadikan ciri khas majalah Animonster hingga 2 tahun berikutnya. Juga dikembangkannya bentuk "omake" sebagai artikel kecil yang melengkapi ulasan suatu anime/*manga*, dengan tujuan agar pembaca Animonster bisa mendapatkan pengetahuan berlimpah bukan hanya dari segi anime/*manga*, tapi juga tentang sejarah, sosiologi, kebudayaan, psikologi, dan aspek lain yang terkait dengan suatu cerita.

Edisi 51 pun dibuat spesial, karena menjadi cikal bakal konsep dari Animonster Posterbook. Awalnya, atas permintaan banyak pembaca yang ingin agar kami memberikan banyak poster dan pin up pada tiap edisi, namun karena faktor biaya hal itu tidak bisa kami penuhi. Akhirnya, kami mengambil jalan tengah dengan memberikan edisi khusus berisi poster dan pin up tanpa artikel sama sekali! Dari sinilah kemudian kami merencanakan untuk menerbitkan Animoster Posterbook secara terpisah, yang diterbitkan minimal sekali setiap tahunnya. Pada tahun ini pula, Animonster mendapat "penghargaan" dari pihak Kedutaan Jepang di Indonesia, yang merekomendasikan Pimred Animonster untuk diundang menghadiri program jurnalis se-Asia di Jepang selama 10 hari. Program ini bertujuan memperkenalkan kebudayaan populer Jepang secara lebih nyata pada para jurnalis Asia [dari 7 negara Asia]. Selain membuat Animonster dikenal di Jepang dan oleh perwakilan jurnalis 7 negara Asia lainnya, kami juga jadi lebih mengerti esensi dari kebudayaan pop Jepang. Selama di sana, Animonster diajak keliling Jepang. Ini menjadi pengalaman yang tak terlupakan bagi Animonster, sekaligus "membuka mata" akan kondisi nyata negara Jepang saat ini.



edisi 49



edisi 57



edisi 46



cover edisi 51



edisi 66



edisi 58



edisi 69

Memasuki tahun kelima, Animonster masih belum banyak berubah dari segi desain dan layout, maupun cover flip side yang sudah menjadi ciri khasnya selama itu. Namun dari segi artikel, mulai diperluas tidak terbatas pada anime, *manga*, atau kebudayaan Jepang saja. Sepanjang tahun ini Animonster mengetengahkan berbagai judul anime/*manga* yang sangat populer tidak hanya di Jepang, tapi juga di Indonesia, seperti *Detective Conan, Fullmetal Panic? Fumoffu, Galaxy Angel, Hunter x Hunter, Ragnarok, Peacemaker Kurogane*, dll. Karena di tahun ini sudah mulai banyak anime yang ditayangkan di TV swasta kita, Animonster banyak menyesuaikan diri dengan perkembangan anime di TV Indonesia, beberapanya di bahas menjadi artikel utama dan menjadi gambar cover. Bahkan walau anime-anime itu sudah pernah dibahas di edisi sebelumnya, Animonster kembali membahasnya dalam rubrik On 2nd Thought atau rubrik lainnya demi lebih mengikuti animo yang ada di Indonesia dengan harapan bisa menjadi pedoman untuk mereka yang baru menyaksikan anime-anime itu di TV kita.

Mulai edisi 61, Animonster semakin banyak mengulas liputan *event* kebudayaan Jepang yang banyak digelar di kampus-kampus, *book fair*, Festival Industri Animasi di Indonesia, bahkan pameran komik lokal pun mulai disorot sebagai wujud kepedulian akan perkembangan komik lokal. Pada tahun ini Animonster sempat mengadakan *cosplay gathering* di Bandung yang ternyata di luar dugaan banyak peserta yang antusias datang dan berpartisipasi dengan kostum cosplay buatan sendiri. Gebrakan baru dimulai pada edisi 64 ketika muncul rubrik Indo J-Sound yang mengulas band-band lokal yang membawakan musik Jepang. Dengan adanya rubrik ini, perlahan-lahan mulai lahir band-band lokal yang nantinya sering tampil di berbagai *event* ke-Jepangan, bahkan sering mengisi acara Animonster.

Rubrik yang paling banyak diminati pembaca adalah edisi 66 yang meng-*update* anime *Naruto*. Seperti edisi *Rurouni Kenshin*, *request* pembaca akan anime dan *manga Naruto* sangat banyak, padahal serial itu sendiri sudah diulas di edisi 43. Bahkan, sampai sekarang pun *Naruto* masih menjadi *top request* pembaca. Di edisi ini pula cover belakang yang selama ini bergambar anime diganti menjadi foto J-artis, seperti format terdahulu, yang ternyata banyak disukai pembaca. Perkembangan band-band *visual kei* dan *fashion gothic* yang erat dengan *image visual kei* juga mulai diperkenalkan secara luas. Bahkan sepanjang tahun ini artis-artis J-Rock dan *visual kei* mendominasi bahasan di rubrik Intro, seperti La Cryma Christi, Baroque, Plastic Tree, Moi Dix Mois, Psycho le Cemu, serta dua artis yang sangat banyak di-*request*, Laruku dan Gackt. Sedangkan bonus yang diberikan tiap edisi pada tahun ini berupa *pin up* dan *collectible cards*, namun di edisi 60 disisipkan bonus khusus berupa *pendant Yu Gi Oh*, dan di tiga edisi 64, 67, 68 berupa tatakan gelas.


edisi 67



cover edisi 66


edisi 65



edisi 62

MENUJU USIA 8: TAHUN KELIMA

Pada tahun keenam, Animonster mulai mengalami perubahan cover beberapa kali. Para kru yang bergabung di Animonster juga bertambah dengan kedatangan wajah-wajah baru. Diawali dengan edisi 70 yang merupakan edisi spesial dengan warna perak, lalu sejak edisi 75 cover flip side yang selama ini jadi ciri khas Animonster, diganti dengan 1 cover utama, dan halaman dalam pun formatnya tidak lagi bolak balik. Awalnya perubahan ini banyak mendapat protes, namun banyak juga dukungan pembaca lain yang sudah lama menginginkan wajah baru pada Animonster. Pada dua edisi 77-78, cover sedikit dimodifikasi dengan penambahan kuping cover. Di tahun ini Animonster untuk pertama kalinya menggelar acara Animonster Sound berlokasi di Mall Ciputra dengan tema X'mas in Tokyo. Acara tersebut menampilkan pertunjukkan band serta *cosplay party* terbesar yang pernah ada, bahkan sejak acara ini banyak acara serupa yang diadakan pihak luar. Melihat antusias pembaca yang sangat besar, sejak saat itu acara Animonster Sound dijadikan acara tahunan Animonster. Dari segi isi, ada penambahan rubrik baru, yaitu *fans doujinshi*, yang menampilkan gambar-gambar *doujin* dari para pembaca dengan tujuan agar para pembaca yang suka membuat *dounjin* bisa semakin mengembangkan bakatnya. Rubrik-rubrik baru lainnya yang menarik adalah *cosplay gallery* yang menampilkan koleksi kostum-kostum *cosplay* milik pembaca, horoskop, dan ulasan acara akhir tahun *Kouhaku Uta Gassen* di Jepang, dan rubrik *fashion* Oshare Oshaberu Yo. Di pertengahan tahun diluncurkan pula Animonster Poster Book kedua dengan bonus *headband Naruto*. Sepanjang edisi di tahun keenam menyajikan berbagai tema menarik, seperti *action/shonen* [edisi 70], tema di era Victorian [74], tema sekolah [77], tema *sport* [78], tema misteri [79], tema samurai [80] di mana pada edisi ini disisipkan bonus berupa *pendant FFAC*. Pada edisi 81 yang mengambil tema sihir/*magic*, Animonster dengan terpaksa menaikkan harga karena dampak dari kenaikan harga BBM saat itu. Namun kenaikan itu tentunya dibarengi dengan kualitas isi yang semakin ditingkatkan.



cover edisi 77



edisi 75



edisi 78

Di tahun ketujuh ini, Animonster berkembang dengan cepat dan pesat, walau untuk menekan harga yang melambung terpaksa mengurangi bonus *collectible cards*. Banyak perbaikan dan perubahan yang dilakukan untuk menjadi lebih baik dan mengikuti perkembangan jaman yang dinamis. Edisi 82 yang hadir di awal tahun 2006, membahas anime *Bleach* lengkap dengan liputan acara Seiyuu Event Bleach Soul Sonic 2005 Summer, lalu ulasan *manga* dan film Nana, serta lampiran bonus *personal pocket calendar 2006*. Edisi selanjutnya diramaikan dengan tema masakan dalam anime *Yakitate!! Japan, Born to Cook*, lalu *manga Shyoshyorika, Master Cooking Boy, Delicious*, serta *dorama Hana Yori Dango*. Beberapa judul anime yang ketika itu tengah hangat-hangatnya menjadi bahan pembicaraan, misalnya, *Fullmetal Panic TSR, Saint Seiya* yang dibahas secara lengkap, lalu *Blood+, XXXHolic, Yu Yu Hakusho* yang lama ditunggu-tunggu, serta *Fate/Stay Night*, semuanya dibuat sebagai cover-cover dari Animonster edisi berikutnya.

Di tahun ini pula Animonster menggelar beberapa acara yang tentunya diminati dan diikuti oleh banyak peserta. Tema dan isi dari acara-acara tersebut juga lebih variatif dari sebelumnya dan semakin matang dalam konsep. Seperti halnya acara Animonster Aishiteru yang mengusung konsep perayaan hari Valentine, lalu disusul dengan acara Animonster Sound yang kemudian berganti nama menjadi J-I Matsuri. Pada acara ini dipamerkan pula hasil karya anak bangsa yang turut berpartisipasi dalam lomba Ngomik Yuk! yang diadakan sebelumnya oleh Animonster.

Di edisi 85, Animonster kembali memunculkan rubrik Oshare Oshaberu Yo yang membahas tren gaya dan mode di Jepang mulai dari gaya rambut hingga pakaian dan pernak-perniknya. Pada edisi ini pula Animonster mendapatkan kesempatan istimewa untuk mewawancarai dan meliput konser dari band asal Jepang yaitu Core of Soul yang berkunjung ke Indonesia, ada juga wawancara dengan animator beken asal Jepang yaitu Mamoru Oshii, sang kreator *Patlabor* dan *Ghost in the Shell* dalam edisi 88. Dorama fenomenal yang kini sedang diputar salah satu TV swasta berjudul *1 Litre of Tears* juga dibahas secara lengkap pada edisi 90. Tiga bulan terakhir di tahun ini, tepatnya memasuki edisi 91, Animonster melakukan *cast off* dengan perubahan ukuran yang lebih mini, namun ada penambahan halaman. Cover pun menjadi 2 dengan penambahan setengah halaman kuping cover. Sedangkan ulasannya semakin beragam dan bahasan mengenai kebudayaan Jepang lebih diperbanyak dalam rubrik J-FEST. singkatan dari *Japanese Life Style*, yang berisi rubrik-rubrik yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang, baik yang tradisional maupun yang kontemporer. Di antaranya adalah *The Beauty of Culture* yang membahas secara cukup mendalam tentang bentuk kebudayaan tradisional Jepang, lalu dalam rubrik *JOIN* ada interview dengan orang-orang Jepang yang tinggal di Indonesia, sisi kehidupan di Jepang yang unik diulas dalam *Culture Shock*, kemudian *Zoom In* mengulas tempat-tempat di Jepang dan hasil yang unik dari daerah tersebut, sedangkan kisah-kisah mitologi di Jepang dibahas dalam *Myth*. Selain itu ada juga ulasan *fashion* dan aksesoris unik dalam *Fitting Room*, ulasan tren yang sedang terjadi di Jepang di rubrik *Over Look*, lalu ulasan singkat tentang musik dan buku-buku terbaru yang dirilis di Jepang dalam rubrik *Fresh Orange*, kemudian rubrik *Gear Box* mereview *gadget* atau pernak-pernik yang sedang terkenal di Jepang, dan berbagai rubrik lainnya.



cover edisi 91



cover J-FEST edisi 91



cover edisi 84

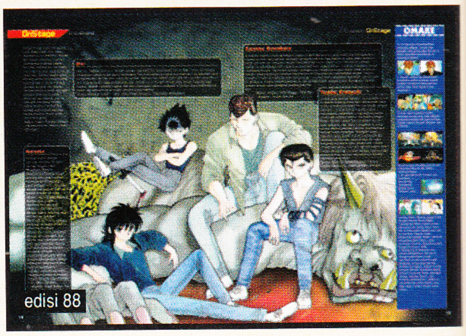

edisi 89



edisi 90



edisi 82


edisi 88



edisi 99

Walau sudah berjalan beberapa edisi dengan format mini, banyak pro dan kontra mengenai isi dan keberadaan Animonster. Penambahan jumlah halaman, perubahan desain layout, dan wujudnya yang diperkecil untuk menekan harga jual, namun tetap memberikan yang terbaik bagi pembacanya.

Di edisi 93 disuguhkan artikel kecil tentang Museum Ghibli yang dikunjungi langsung oleh Animonster, lalu film baru dari *Evangelion*, pentas *Musical Tennis no Oujisama: Seigaku The Second Generation*, dan lain-lain. Animonster edisi 94 menyuguhkan tema *otaku* yang mengulas sisi kehidupan para *otaku* di Jepang melalui dorama *Densha Otoko* maupun lewat berbagai anime yang mewakilinya seperti *NHK ni Youkoso* dan *Genshiken*, serta ulasan kehidupan para *otaku* di Jepang.

Mulai edisi 95, Animonster menerapkan tema khusus untuk setiap edisinya. Misalnya *romantic sequence* untuk edisi 95 yang bertepatan dengan suasana kasih sayang di hari Valentine dan berisi anime-anime romantis seperti *Tsubasa Chronicle*, *Canvas 2*, *To Heart 2*, hingga *Love Hina*. Tema *life is a mystery* pada edisi berikutnya mengetengahkan anime-anime seperti *Code Geass*, *Red Garden*, *Higurashi no Naku Koro ni*, *Ghost Hunt*, ditambah dengan ulasan tentang *manga 20th Century Boys* karya Urasawa Naoki yang sangat luar biasa dalam mengangkat kisah misteri. Lalu edisi 97 yang bertema *inspired by music*, menyuguhkan beberapa judul bertema musikal seperti *Nodame Cantabile*, *La Corda d'Oro*, dan ada juga bahasan tentang *manga Vagabond* serta liputan acara Animonster Aishiteru 2. Edisi selanjutnya *beyond the history* yang mengangkat tema sejarah lewat anime *Shounen Onmyouji*, *Ayakashi Ayashi*, dan *manga Yumegatari series*, serta bahasan tentang kuil-kuil Budha dan Shinto dalam *feature* J-Fest. Edisi 99 yang bertema *for animal lover* mengulas beberapa judul bertema binatang seperti film *Arashi no Yoru ni*, *Kogitsune Helen*, dan *manga Fruit Basket*, serta asal usul dan sejarah 12 binatang yang dipakai sebagai lambang zodiak dalam J-Fest.

Dan akhirnya sampai jugalah Animonster di edisi terbarunya yaitu edisi ke 100 yang sudah ditunggu-tunggu pembaca. Edisi 100 ini dibuat sangat spesial dengan beragam bonus.



edisi 96



edisi 94



edisi 94



edisi 95



edisi 97



cover edisi 95



cover edisi 94

Busou Renkin © Nobuhiro Watsuki / Shueisha / Busou Renkin Production Comitee

Text by ***Asun***

RATING	GENRE	FORMAT
15+	ADV SHN	MANGA TV

Sejak munculnya Rurouni Kenshin, nama Nobuhiro Watsuki mulai dikenal sebagai mangaka yang menetaskan ide-ide brilian dengan cerita serta aksi pertarungan yang seru dalam tiap karyanya. Salah satu karya terbarunya setelah Rurouni Kenshin, adalah Busou Renkin. Namun dibawah bayang-bayang kepopuleran Rurouni Kenshin, apakah Busou Renkin mampu menandinginya?



Busou Renkin

Say, can you hear my words to you?

Pada suatu malam, seorang cowok pelajar SMU Ginsei bernama **Kazuki Muto** mencoba menyelamatkan seorang cewek yang dikiranya berada dalam bahaya dari serangan monster. Namun bukannya menyelamatkan, Kazuki malah mati ditusuk oleh monster itu. Keesokan harinya, ia terbangun dari tidur dan mengira semua itu hanya mimpi. Kazuki lalu berangkat ke sekolah dan di sana ia berhadapan dengan guru yang menghukumnya karena melanggar peraturan dan terlambat.

Begitu Kazuki selesai membersihkan pekarangan sekolah, guru yang menghukumnya muncul dan tiba-tiba berubah menjadi monster ular raksasa. Melihat peristiwa itu, Kazuki baru menyadari bahwa apa yang dialaminya kemarin adalah nyata. Kazuki pun berlari menghindari serangan monster ular itu, tapi **Mahiro Muto**, adik perempuan Kazuki yang tengah mencarinya datang.

Di tengah kepanikan, Kazuki memerintahkan adiknya untuk berlari pulang. Monster ular tersebut langsung melahap dan menelan Mahiro yang kebingungan. Amarah Kazuki pun memuncak, dengan sekuat tenaga ia mencoba melawan monster ular itu. Akan tetapi, kekuatan Kazuki tidak berpengaruh sama sekali terhadap lawannya. Kazuki pun terdesak dan terluka parah. Tanpa diduga-duga, cewek yang sebelumnya ditolong Kazuki hadir di hadapannya. Ia menjelaskan bahwa monster itu adalah *homunculus* yang dibuat dari ilmu *alchemy* dan senang memangsa manusia. Cewek itu juga mengatakan kalau di dalam tubuh Kazuki terdapat suatu benda yang dinamakan *kakugane*, yaitu logam yang juga terbuat dari ilmu *alchemy*. Jika diaktifkan, *kakugane* bisa menjadi senjata untuk digunakan melawan *homunculus*. Dengan menggunakan kekuatan *kakugane* miliknya, cewek itu berhasil mengalahkan dan menghancurkan monster ular tersebut secara mudah dan membebaskan Mahiro.

Are they reaching the depths of your heart?

Sementara Mahiro dibaringkan di ruang kesehatan sekolah untuk beristirahat, cewek misterius itu menjelaskan mengenai *alchemy* dan keadaan yang kini tengah menimpa Kazuki. Cewek yang bernama **Tokiko Tsumura** itu sebenarnya adalah salah seorang dari *alchemy warrior* yang mengemban misi untuk membasmi *homunculus*. Tokiko menceritakan bahwa sebenarnya Kazuki telah mati saat menyelamatkannya. Pada saat itu, Tokiko menanamkan *kakugane* ke dalam tubuh Kazuki yang menggantikan jantung cowok itu dan memberikan kehidupan baru melalui tenaga dari lempengan logam berbentuk segi enam itu. Setelah terlibat dalam urusan pertarungan antara Tokiko dengan *homunculus*, yang menyebabkan Kazuki terbunuh dan hidup kembali, Tokiko menyarankan agar Kazuki kembali menjalani kehidupan sehari-harinya yang normal. Tapi Kazuki malah bersikeras untuk membantu Tokiko. Sewaktu Kazuki menyelamatkannya dari serangan *homunculus*, yang sebenarnya pada saat itu Tokiko bisa mengatasinya seorang diri dan sedang mengumpankan diri untuk memancing *homunculus* agar keluar, Tokiko merasakan suatu ikatan pada cowok itu.

Setelah dipertimbangkan baik-baik, akhirnya Tokiko pun menerima permintaan Kazuki dan memutuskan untuk melatihnya. Seiring dengan kesempatan hidup kembali, beserta kekuatan baru yang dimilikinya, Kazuki berhasil memadukan semangat dalam dirinya dengan kekuatan *kakugane* dan membentuk *busou renkin*, yaitu senjata dari *kakugane* yang berwujud semacam pedang raksasa. Sementara *busou renkin* milik Tokiko berwujud empat buah lengan besi mekanik yang bisa digerakkan menurut kehendaknya. Bersama Tokiko, Kazuki menggunakan kekuatan barunya untuk bertarung membasmi *homunculus* dan melindungi manusia terutama adik dan teman-temannya.

Will my wish come true if I find a shooting star?

Tokiko memberikan nomor teleponnya pada Kazuki agar mereka bisa berkomunikasi satu sama lain ketika dibutuhkan. Di lain waktu, teman-teman Kazuki melihat nomor itu tertera pada telepon genggam milik Kazuki dan langsung mencurigainya telah memiliki pacar. Kazuki yang malu berusaha mengelak dan mencari-cari alasan untuk menutupinya. Tapi kecurigaan mereka semakin bertambah ketika Tokiko menelpon Kazuki agar menemuinya di sebuah pabrik kosong dekat sekolah.

Di sana, Kazuki dan Tokiko bertemu dengan seorang cowok yang memakai topeng kupu-kupu beserta anak buahnya. Saat mereka bertarung, cowok misterius itu pun berhasil kabur. Di luar pabrik itu, Mahiro bersama teman-teman Kazuki datang mencarinya. Mereka pun bertemu dengan Tokiko dan menuduhnya sebagai pacar Kazuki. Tapi keduanya malah mengaku sebagai kakak beradik yang tentu saja membuat Mahiro dan teman-temannya kebingungan.

Di perjalanan pulang, Tokiko dan Kazuki melihat benih dari *homunculus* tersangkut di rambut Mahiro. Kazuki dan Tokiko berusaha menyingkirkan benih itu tanpa diketahui orang lain, namun benih itu malah melesat dan masuk menembus perut Tokiko. Dalam waktu seminggu, jika benih itu telah mencapai otak, maka Tokiko akan berubah menjadi *homunculus*. Satu-satunya cara untuk menyelamatkannya adalah menemukan orang yang menciptakan benih tersebut dan mengambil penawarnya. Untuk menemukan cowok bertopeng kupu-kupu itu, Kazuki harus melawan beberapa anak buahnya, dan ia berjanji akan menjadi lebih kuat dalam waktu seminggu itu.

Di SMU Ginsei, Kazuki dan Tokiko berkeliling mencari cowok bertopeng itu, bahkan meski pun tidak mirip, Kazuki menggambar sketsa wajah cowok itu. Ketika menanyakan pada seorang cowok yang tengah meminum berbutir-butir pil, akhirnya mereka menemukannya. Namun di luar perkiraan mereka, cowok yang bernama **Koshaku Chono** itu adalah seorang murid yang mengidap penyakit parah. Saat hendak melawan Kazuki pun, Koshaku jatuh pingsan. Belum sempat mereka menanyakan soal benih yang tertanam di tubuh Tokiko, salah satu homunculus anak buah Koshaku muncul dan menyerang mereka. Koshaku pun lagi-lagi berhasil melarikan diri. Setelah melalui pertarungan sengit, akhirnya Kazuki dan Tokiko berhasil mengalahkan *homunculus* itu. Mereka pun menemui **Captain Bravo**, seorang *alchemy warrior* yang menjadi atasan dari Tokiko, untuk melatih Kazuki menjadi seorang *alchemy warrior* sejati. Mampukah mereka menemukan dan mengalahkan Koshaku dan para *homunculus* yang menjadi anak buahnya?





Will it deliver those words I couldn't say?

Kazuki Muto



Karakter utama dalam cerita ini tadinya sering bertindak tanpa berpikir panjang terlebih dahulu. Cowok berumur 16 tahun ini senang bersahabat dan penuh semangat dalam segala hal. Kazuki sangat menyayangi adik perempuannya dan teman-temannya sehingga kadang terlibat dalam masalah dan rela mempertaruhkan nyawanya demi mereka. Ia memiliki perasaaan istimewa terhadap Tokiko, meski cara untuk menyampaikannya sedikit aneh.

Seiyuu: Jun Fukuyama [Lelouch Lamperouge - *Code Geass ~ Lelouch of the Rebellion*, Keita Kawahira - *Inukami!*]

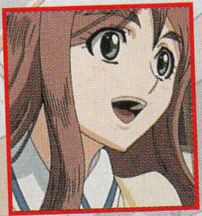
Tokiko Tsumura



Tokiko adalah seorang *alchemy warrior* yang ditugaskan untuk mengatasi masalah *homunculus* di kota tempat Kazuki tinggal. Cewek berumur 17 tahun ini sangat bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. Demi membasmi *homunculus* yang dibencinya, Tokiko memutuskan untuk berhenti sekolah. Tokiko jarang tersenyum dan nampak serius setiap waktu, sehingga sering membuat Kazuki salah tingkah saat teman-temannya melihat mereka sedang berduaan.

Seiyuu: Ryoka Yuzuki [Haruka Armitage - *My-Otome*, Ino Yamanaka - *Naruto*]

Mahiro Muto



Adik perempuan dari Kazuki ini selalu terlihat percaya diri dan bersemangat. Ia menuntut ilmu di sekolah yang sama dengan tempat Kazuki belajar. Sama seperti kakaknya, Mahiro juga bersekolah di SMU Ginsei karena ia menyukai seragamnya. Bahkan Tokito menganggap bahwa Mahiro adalah versi cewek dari Kazuki. Cewek yang dipanggil dengan julukan **Mappy** oleh teman-teman di sekolahnya ini selalu mendukung Kazuki, walau kakaknya itu jarang memberikan alasan perbuatannya.

Seiyuu: Aya Hirano [Misa Amane - *Death Note*, Reira Serizawa - *NANA*]

Captain Bravo



Lelaki yang memiliki nama asli **Mamoru Sakimori** ini merupakan atasan dari Tokiko. Ia senang dipanggil dengan nama Captain Bravo karena menurutnya panggilan itu lebih keren. Dalam kehidupan sehari-hari, Captain Bravo bekerja sebagai pengawas asrama tempat para murid SMU Ginsei tinggal. Saat bertarung, ia menggunakan jubah yang menutupi sekujur tubuh dan wajahnya. Jubah tersebut merupakan senjata andalannya yang bisa berubah menjadi sekeras baja. Begitu kenal, ia langsung akrab dan dianggap seperti sosok seorang ayah oleh Kazuki.

Seiyuu: Masashi Ebara [Fallow - *Deltora Quest*, Might Guy - *Naruto*]

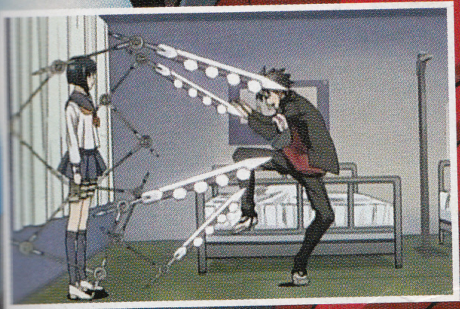
Koshaku Chono



Cowok jenius di SMU Ginsei dan merupakan penerus dari keluarga Chono yang kaya-raya. Namun, Koshaku mengidap penyakit parah yang sulit disembuhkan. Setelah menemukan buku penelitian warisan kakek moyangnya, ia mempelajari ilmu alchemy dan cara pembuatan homunculus dari binatang. Koshaku lalu bereksperimen pada dirinya sendiri untuk hidup abadi, dan ia pun berubah menjadi homunculus yang menamakan dirinya **Papillon**. Ia memiliki saudara kembar yang sama jahatnya namun fisiknya lebih sempurna.

Seiyuu: Mitsuaki Madono [Kaname Ougi - *Code Geass ~ Lelouch of the Rebellion*, Issei Ryuudou - *Fate/stay night*]







SCORE	
STORY	7.5
CHARA DEVELOPMENT	7.5
ARTWORK	8.0
MUSIC	7.5
HUMOUR	8.0

+ Aksi pertarungan yang seru, desain armor busou renkin dan homunculus-nya juga keren.

– Banyak karakter yang muncul sekilas dan terlupakan.

OMAKE

Dalam sejarah ilmu pengetahuan, *alchemy* yang berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu *al-kimia*, berkenaan mengenai dua hal, yaitu bentuk awal dari penelitian alam semesta, dan bentuk awal dari filsafat dan ilmu kebatinan. Keduanya menggabungkan unsur-unsur kimia, benda-benda yang berhubungan dengan logam, ilmu alam/fisika, ilmu kedokteran, ilmu perbintangan, mistik, dan seni.

Alchemy telah digunakan di Mesopotamia, Mesir kuno, Persia, India, China, Yunani dan Romawi kuno, dan berkembang dengan pesat dalam peradaban Islam selama abad pertengahan, lalu menyebar di Eropa sejak abad ke 13 hingga 18 melalui sistem filosofi yang terbentang selama lebih dari 2500 tahun. *Alchemist* adalah seseorang yang benar-benar mengetahui seluk-beluk tentang *alchemy*. Berkat sejumlah naskah serta buku-buku yang bertahan hingga kini, bahan serta proses dari *alchemy* kuno yang menjadi perintis dari ilmu modern masih berguna untuk diterapkan pada industri modern.



If I spot a shooting star under this shared sky, I would wish that I could protect the way you smile, for eternity

Manga Busou Renkin diserialisasikan di majalah Shonen Jump terbitan Shueisha sejak bulan Juni 2003 dan berakhir di jilid 10 pada 4 April 2006. Di Indonesia, jilid pertama *manga* ini sempat dirilis oleh **Elex**, namun sempat mengalami kevakuman beberapa tahun. Kemungkinan kelanjutannya akan dirilis pada tahun 2007 ini. Cerita dalam *manga* karya Nobuhiro Watsuki yang berkolaborasi dengan **Kaoru Kurosaki** tersebut kemudian diangkat ke layar kaca pada 4 Oktober 2006 sebanyak 26 episode. Anime produksi Xebec yang berkolaborasi dengan Studio DEEN ini ditayangkan di 6 stasiun TV. **Takao Kato** ditunjuk sebagai sutradaranya, dan urusan *character design*-nya dipercayakan kepada **Akio Takami** bersama **Hatsue Kato**. Lagu berjudul *Makka Na Chikai* yang dinyanyikan oleh **Yoshiki Fukuyama**, dijadikan sebagai *opening song*-nya. Sedangkan untuk *ending song*-nya terdapat dua lagu, yaitu *Hoshiakari* yang dilantunkan oleh **Jyukai**, dan *Itoshiki Sekai* oleh **Aya Kagami**.

Jika diperhatikan, banyak kesamaan antara *Rurouni Kenshin* dengan *Busou Renkin*. Misalnya, adegan kocak dimana Mahiro membungkus wajah Tokiko dengan perban sehingga mirip dengan karakter **Shishio**, lalu pedang milik **Shuusui Hayasaka**, salah seorang karakter dalam *Busou Renkin* yang diberi nama *Samurai X*. Tema cerita pun hampir mirip, yaitu ingin menjadi lebih kuat agar bisa melindungi orang lain dan melawan kejahatan. Sayangnya, musik dari lagu *opening* dan *ending*-nya tidak *earcatchy* seperti lagu-lagu pengisi dalam *Rurouni Kenshin* yang diramaikan oleh penyanyi serta band-band ternama pada saat itu. Sehingga jika dibandingkan, mungkin itu menjadi salah satu hal yang membuat anime *Busou Renkin* ini kurang sepopuler *Rurouni Kenshin*.

Twilite Orchestra presents

BEGINNING of FANTASY the concert

ビギニング オブ ファンタジー



It's all begins on **July 1st 2007**
only at
Summarecon Mal Serpong

Twilite Orchestra feat. Sherina & Kevin Aprilio
Beginning of Fantasy the concert

Costume Play
Rekor Cosplay Terbanyak (MURI)
Best Costume : Pendaftaran pada tanggal 1 Juli 2007 pk 10.00 - pk 14.00
Cosplay Cabaret : Pendaftaran paling lambat pada tanggal 29 Juni 2007

Informasi pendaftaran :
JCI Production
(021) 71100691
(021) 83795370

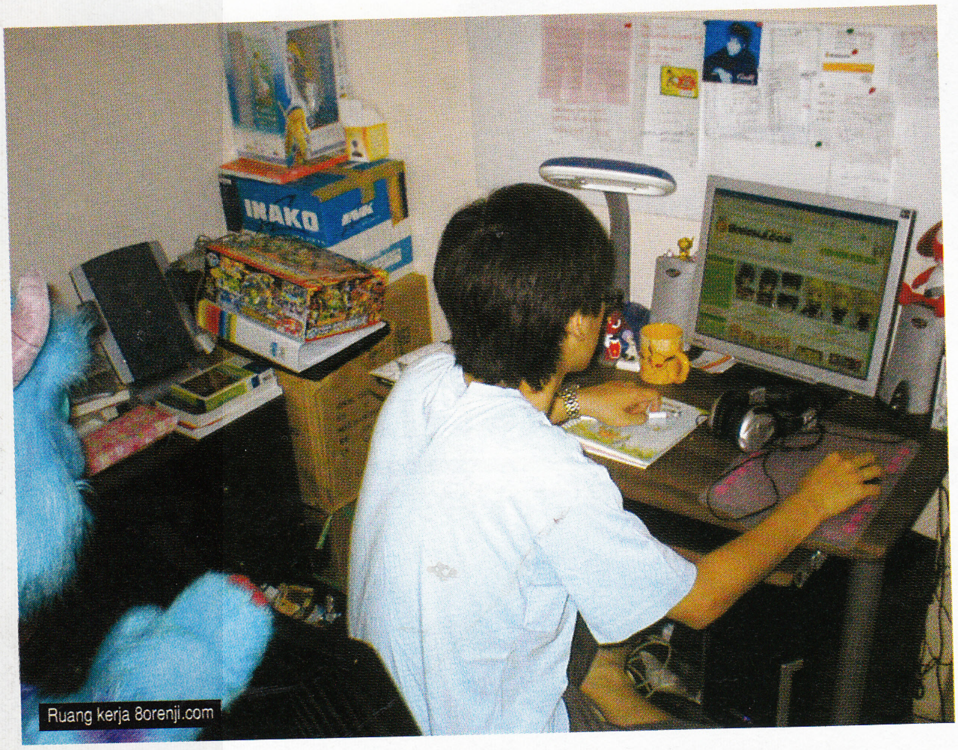
a creation of summarecon Wonderful Life · Wonderful World

Twilite ORCHESTRA

JCI production

summarecon Mal Serpong Your Family Mall

Jl. Boulevard Gading Serpong. Sentra Gading Serpong. Tangerang 15810. Tel (021) 5460888 (Hunting) www.malserpong.com



Ruang kerja 8orenji.com

FENOMENA ANIME ONLINE STORE

Semakin maraknya penggunaan internet di Indonesia, membuat munculnya berbagai hal yang dulu belum berkembang. Salah satunya adalah manga scanlation. Kini dengan relatif mudah kita bisa mendapatkan manga dalam bentuk file itu untuk di-download via internet. Contoh lainnya adalah bisnis online, khususnya yang terkait dengan anime-manga. Tren ini mulai berkembang beberapa waktu belakangan ini. Padahal di luar negeri, "toko" online sudah ada sejak beberapa tahun silam.

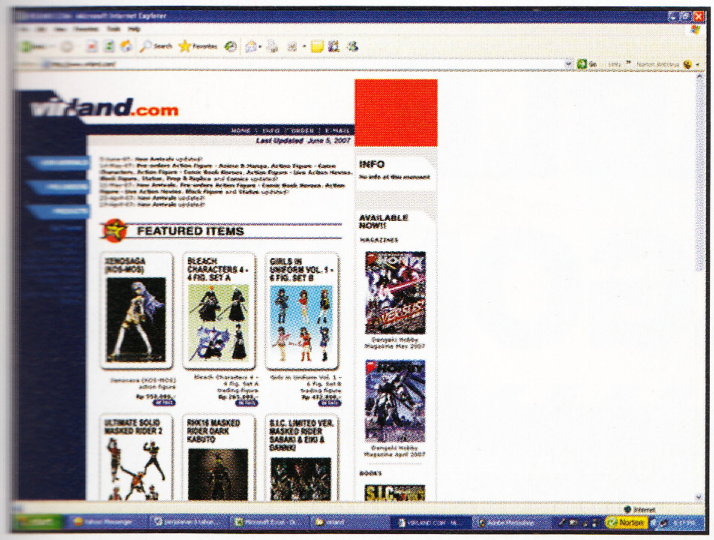
Yang unik adalah keberadaan *online store* ini seolah mendobrak kebiasaan masyarakat Indonesia, yang sejak dulu terbiasa dengan pola belanja konvensional. Dimana mereka lebih suka membeli setelah puas memilih, memegang, dan menawar barang yang mereka inginkan. Nah, apakah [*anime-manga*] *online store* bisa terus berkembang dan menjadi suatu fenomena di negeri ini? Animonster mencoba mengungkapnya dengan mewawancarai beberapa *online store* yang selama ini sudah cukup eksis.

Virland.com adalah salah satu *online store* yang bermarkas di kota Bandung. Pemiliknya sudah memulai usaha ini sejak tahun 2002 lalu. "Waktu itu bisnis *online*, terutama yang terkait dengan *anime-manga*, masih kecil lingkupnya. Pemainnya pun masih terhitung jari, diantaranya Animbus dan Shinsaga," tutur pemilik Virland.com. Selanjutnya ia bercerita bahwa alasannya memilih usaha di dunia maya ini adalah karena menawarkan kepraktisan bagi calon pembeli, sekaligus bisa menjangkau pembeli secara lebih luas. Modal yang dibutuhkan pun tidak perlu terlalu banyak, karena toh stok barang yang diperlukan tidak sebanyak jika kita membuka toko biasa. Selain itu, karena tidak butuh menyewa *space* toko, maka itupun bisa menghemat modal cukup besar. Yang pasti dibutuhkan adalah kemampuan membuat *website*, agar calon pembeli tidak bingung saat mampir ke "toko" itu. Selebihnya adalah kemampuan pengelola *online store* dalam memajang barangnya semenarik mungkin, dengan penjelasan yang cukup baik, harga yang bersaing, dan bagaimana caranya mendapatkan kepercayaan dari calon pembeli.
Selama 4 tahun beroperasi, Virland.com melakukan beberapa strategi untuk menyiasati makin maraknya toko-toko lokal yang menjual produk hampir serupa. "Kuncinya adalah variasi produk dan pelayanan yang lebih baik lagi," ujar Virland.com yang selama ini lebih memfokuskan diri pada produk *toys* atau buku dari Barat dan Jepang.

Namun memang tidak semudah itu untuk menjalankan usaha *online store* ini. Animonster sendiri sebelum menulis artikel ini sudah melakukan "riset" kecil, untuk mencari tahu sejauh mana animo penggemar anime-manga terhadap *online store*, serta *online store* mana saja yang bisa menawarkan poin plus bagi para pembelinya. Kebanyakan pembaca masih ragu untuk membeli secara *online*. Sebagian karena merasa belum puas kalau belum memegang dan membolak-balik barang yang ia minati. Dan sebagian lain takut jika mereka jadi korban penipuan. Sedangkan dari segi pemilik *online store* pun seringkali masih "setengah hati" dalam mengelola "toko"-nya. Tak jarang mereka hanya menjadikan *website* mereka sekedar jadi pelengkap fasilitas toko/kiosnya yang ada di suatu mal atau ITC di kota-kota besar Indonesia. Ini membuat tampilan *website* mereka kurang menarik. Padahal itu salah satu poin penting dalam bisnis semacam ini.

Salah satu *online store* yang memaksimalkan hal itu adalah **8orenji.com**. Pemiliknya bercerita bahwa meskipun baru 10 bulan mengelola usaha ini, namun tanggapan para calon pembeli beragam, yang pada intinya mendukung dan tertarik untuk membeli. Memang masih dibutuhkan usaha lebih jauh untuk meyakinkan calon pembeli bahwa 8orenji sangat serius menggeluti dan punya target membesarkan usaha di dunia maya ini. "Selain *service* yang baik, kami juga menawarkan barang-barang asli dari Jepang. Bukan hanya *merchandise anime-manga*, tapi juga CD/DVD musik, *artbook*, *photobook*, hingga ke barang-barang tradisional Jepang. Semuanya bisa dibeli atau dipesan di 8orenji.com," tutur Chris sebagai salah satu pengelola 8orenji.com.
Dalam usaha meraih kepercayaan dari calon pembeli, 8orenji pun melakukan kerjasama dengan Animonster. "Dengan ini kami ingin menunjukkan bahwa meskipun kami 100% melayani secara *online*, namun kami adalah pihak yang serius dan dapat dipercaya," ujar Chris lebih jauh. Yang unik dari 8orenji, adalah mereka memang tak pernah mengungkapkan alamat jelas kantor pengelolaan mereka. Hal ini sekedar untuk menjaga privasi mereka, dan sesuai dengan konsep awal 8orenji yang murni *online store*. Kebijakan seperti ini sudah diterapkan oleh beberapa *online store* besar yang ada di luar negeri.
Hal lain yang sangat diperhatikan 8orenji adalah masalah kemasan barang yang dikirim. "Kami

website virland.com



website 8orenji.com



sadar bahwa *packing* adalah salah satu hal yang penting. Kami juga pernah merasakan bagaimana kesalnya jika menerima kiriman barang dalam kondisi barang sudah rusak. Inilah yang ingin kami hindari. Semua barang kiriman kami dikemas secara hati-hati dan rapi. Sehingga bisa menghindari kerusakan pada saat pengiriman."

Baik 8orenji maupun Virland sama-sama pernah mengalami hal unik. "Salah satu pelanggan saya adalah penduduk Aceh. Saat Aceh diterpa tsunami, ia sempat berhenti membeli barang. Namun ternyata beberapa bulan kemudian, pelanggan ini mengontak saya kembali dan berkata bahwa ia ingin membeli *action figure* dari saya. Ini suatu kejutan yang menggembirakan, bahwa ia selamat dan ternyata masih ingat pada toko ini," ujar Virland.com yang memang cukup fokus pada *action figure.*

Sedangkan pengalaman 8orenji agak berbeda. "Salah satu paket kami sempat terbakar pada musibah pesawat terbang Garuda di Yogyakarta itu. Dan meskipun jasa kurir pengiriman barang yang dulu kami gunakan sama sekali tidak mau memberikan kompensasi apapun, namun kami tetap konsisten mengirimkan barang baru kepada pembeli kami dalam waktu 3x24 jam. Pembeli kami puas dengan hal itu. Dan kami pun memutuskan mengganti jasa kurir dengan yang lebih terpercaya, agar kejadian tersebut tidak terulang kembali," ujar Chris.

Satu hal yang masih belum disadari oleh calon pembeli disini adalah bahwa *merchandise* ataupun barang-barang lain [terutama yang dari Jepang] memiliki nilai mahal jika dinilai secara kurs Rupiah. "Ini tak heran, karena memang barang-barang di Jepang tidak murah. Ditambah biaya kirim dari Jepang ke Indonesia serta pajak masuk bea cukai, membuat hitungan kurs Yen yang digunakan tidak mungkin sama seperti kurs yang kita lihat di pasar valuta asing," tutur pemilik Virland.com.

"Dan yang masih belum disadari para calon pembeli adalah kenyataan bahwa *merchandise* atau barang-barang dari Jepang ini seringkali adalah barang yang bersifat *collectible* dan *limited.* Artinya, jika memang sudah habis, maka sekalipun kita mau memesan dengan harga mahal, belum tentu bisa ditemukan lagi. Itu yang membuat harga beberapa barang [sekalipun *second*], bisa jauh lebih mahal dari harga bandrolnya. Atau jika menunda pembelian 1 hari saja, mungkin saja barang tersebut sudah *sold out.* Itu kenyataan yang terjadi di Jepang. Dan kami ingin mengedukasi pembeli kami untuk mengerti kondisi itu," ungkap Chris soal dagangannya di 8orenji.com.

Hal lain yang sering harus dihadapi pemilik *online store* adalah ketidaksabaran pembeli atau pemesan barang. Padahal, untuk memesan ke Jepang atau mencari barang yang sudah lama rilis, bukanlah sesuatu yang mudah dan cepat. "Ngga bisa seperti kita ke supermarket atau ke warung. Dimana barang yang kita lihat bisa langsung kita sambar, bayar, dan bawa pulang seketika," tutur Chris lebih jauh.

Bagaimanapun, bisnis ini menjanjikan. Baik 8orenji maupun Virland sepaham bahwa *online store* bakal jadi fenomena yang besar di kemudian hari, jika pemiliknya mengelola serius. Dengan menawarkan segi kepraktisan, hemat waktu, dan jangkauan yang luas, maka cara berbelanja lewat toko maya ini memang memberikan banyak hal positif bagi calon pembeli yang sibuk atau berada dimanapun.

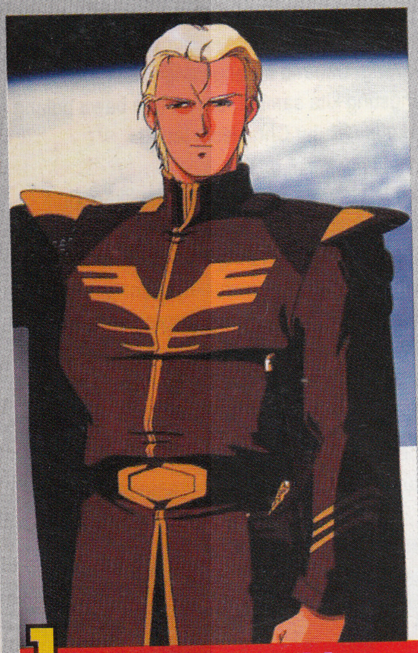


25 NOTABLE ANTAGONISTS

Suatu anime/*manga* dinilai menarik bukan saja dilihat dari segi cerita, melainkan juga karakter-karakter yang punya andil besar di dalamnya. Karakter itu sendiri tidak berarti harus tokoh utama, karena seringkali cerita justru berjalan seru dan membuat penonton/pembaca "*greget*" berkat kehadiran tokoh antagonis. Berikut 25 karakter antagonis yang menimbulkan kesan cukup mendalam pilihan Animonster:



[PS: Nomor urut di bawah ini bukan merupakan urutan dari karakter antagonis terbaik]



1. Char Aznable
[MS Gundam - Gundam Counter Attack]

Perselisihannya dengan tokoh Amuro Rei menobatkan mereka berdua sebagai pasangan rival legendaris dunia *Gundam*. Berniat memusnahkan seluruh umat manusia di bumi karena tidak tahan melihat ulah manusia yang hanya bisa mengotori planet itu.



2. Shishio Makoto
[Rurouni Kenshin]

Setelah dibakar hidup-hidup oleh pihak-pihak yang pernah ditolongnya, Shishio berubah total dan mengincar kejatuhan mereka. Ambisinya untuk menguasai Jepang dijalankannya dengan penuh perhitungan. Langkah pertamanya yakni dengan membunuh seorang menteri terkemuka. Pembunuhan yang bertujuan merebut perhatian publik dan mengguncang moral itu menyiratkan bahwa Shishio bukan hanya kuat, tapi juga ahli strategi yang cakap. Dalam pertarungan melawan Kenshin, ia menang dengan cara menentukan sendiri akhir pertarungan tersebut.

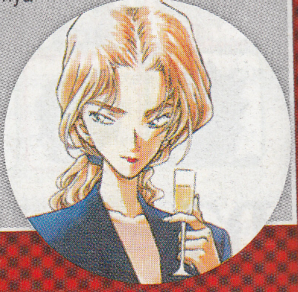


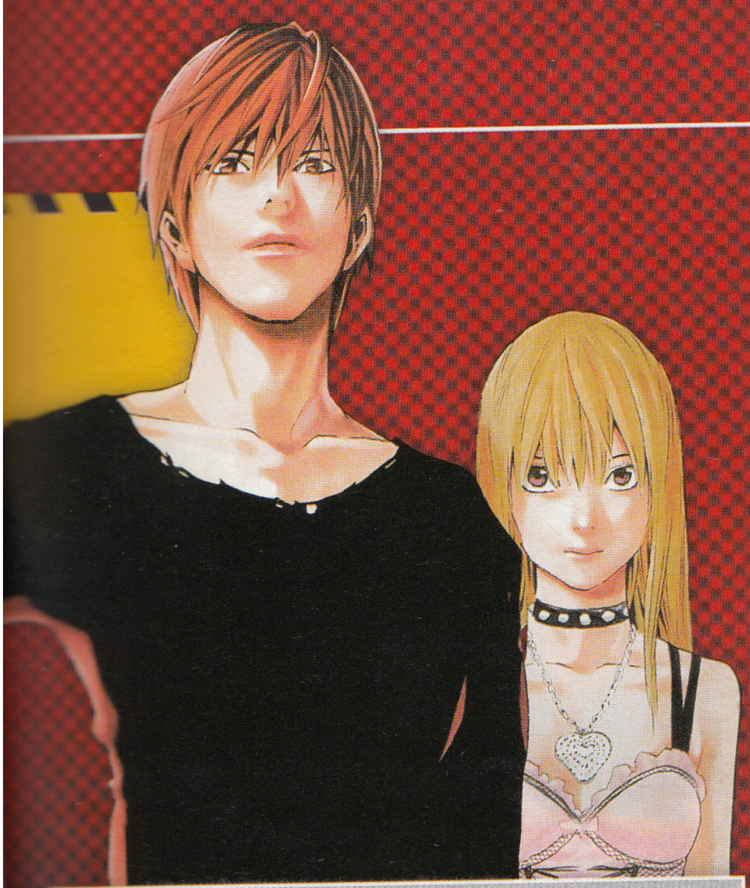
3. Sennen Hakushaku
[D.Gray-man]

Membunuh, memeras, semua dilakukan Shennen demi mendapatkan Akira. Cintanya pada anak angkatnya tersebut mengarah ke obsesi.

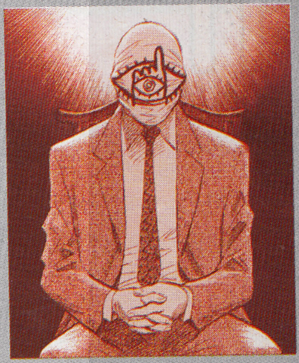
4. Vermouth
[Meitantei Conan]

Banyak tokoh dari Organisasi Hitam, tetapi Vermouth dapat dikatakan salah satu yang paling menonjol. Kepiawaiannya menyamar sampai-sampai mengecoh banyak orang bahwa ia adalah dua orang, Sharon dan Chris Vineyard. Ia pun sempat menyamar sebagai Dr. Araide, yang memungkinkannya memata-matai Conan dan teman-teman dari jarak sangat dekat.





8. Tomodachi [20th Century Boys]



Tokoh antagonis ini sangat mahir menyembunyikan identitasnya. Setelah dinyatakan meninggal, Tomodachi bangkit kembali secara misterius. Rangkaian siasat yang ia susun sukses dengan gemilang, menjadikan dirinya sebagai Presiden Dunia.

9. Kazutaka Muraki [Yami no Matsuei]



Mengapa seseorang disebut penjahat? Membunuh orang? Itu sih sudah biasa dilakukan penjahat. Mengutuk seseorang untuk terus-terusan menderita selama bertahun-tahun agar mati secara pelan dan menyakitkan? Berusaha membangkitkan seseorang yang dibenci agar bisa menyiksanya sendiri sampai akhir? Mengejar-ngejar seseorang tanpa henti dan tak ragu menyakitinya lahir-batin demi memuaskan perasaan penasaran dan haus kekuatan? Itu kejahatan luar biasa! Apalagi jika profesimu seorang dokter!

5. Kira/Yagami Light [Death Note]

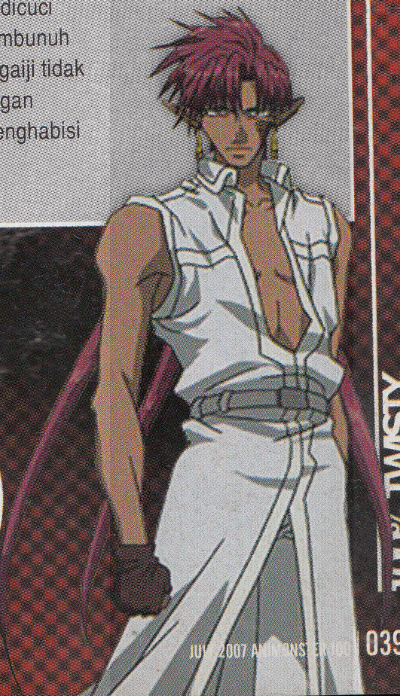
Cita-citanya mulia membangun dunia baru yang aman diwujudkannya dengan cara ekstrem, yaitu membunuh penjahat. Awalnya sasaran Kira hanya penjahat, tapi karena terdesak ia mulai membunuhi orang yang tak bersalah demi menutupi jejaknya. Sebagai Kira, Light tidak segan mengorbankan orang lain untuk tujuannya, termasuk Misa yang mencintainya, bahkan ayahnya sendiri.

Kira/Misa

Cinta buta membuat Misa melakukan apa saja yang diminta Light. Membunuh bukan merupakan persoalan baginya, asalkan bisa menyenangkan hati Light.

10. Kougaiji [Gensoumaden Saiyuki]

Sebenarnya tokoh antagonis ini tidaklah jahat, tetapi setelah dicuci otaknya, Kougaiji menjadi mesin pembunuh yang tangguh dan mengerikan. Kougaiji tidak lagi mempedulikan kehormatan dengan menghalalkan segala cara untuk menghabisi nyawa mangsanya.



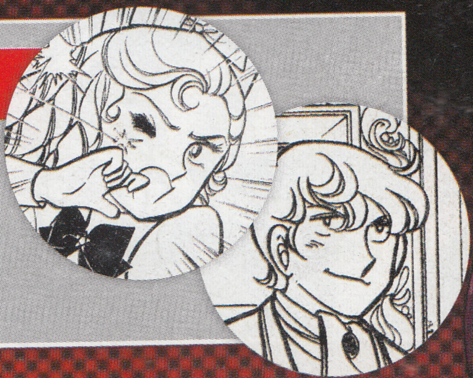
6. Prince Heinell [Voltes V]



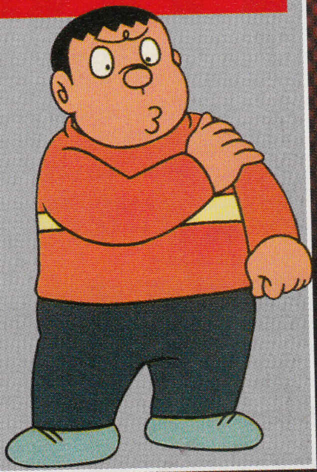
Terlahir dan tumbuh di situasi dan kondisi yang salah. Awalnya merendahkan manusia bumi yang dianggap tidak sekelas dengan kaum bertanduk planet Boazan, Heinnel *shock* saat mengetahui ayah kandungnya sendiri ternyata termasuk dalam kalangan tersebut. Termasuk tokoh antagonis yang bernasib tragis.

7. Eliza & Neal Leagan [Candy Candy]

Dua bersaudara ini sudah memancing rasa sebal penonton sejak pertama kali muncul dengan sikap sombong dan ulahnya yang sering menyiksa Candy. Di antara mereka berdua, Eliza yang paling gencar mengincar Candy karena cemburu dengan perhatian yang diterima gadis itu dari orang-orang penting di kalangan mereka.



11. Giant / Takeshi Goda
[Doraemon]



Bayangkanlah dirimu seorang anak SD yang lemah, tidak pintar, tidak kaya, juga tidak ganteng. Dan di daerah tempatmu tinggal, ada anak seusiamu yang bertubuh besar dan suka menindas anak-anak lain. Kalau dia sebal padamu, tak segan bogem mentahnya melayang. Kalau dia lagi ingin sesuatu, dengan enaknya dia memalakmu atau menyuruh-nyuruhmu. Ditambah lagi, meskipun ia merasa pandai menyanyi, suaranya sebenarnya amat jelek! Ya, Giant adalah mimpi buruk anak-anak SD.

12. Hao Asakura
[Shaman King]



Ditakdirkan sebagai titisan shaman terkuat 5 abad yang lalu, Kini Hao pun tampil sebagai shaman yang level kekuatannya jauh di atas shaman lain, meski usianya masih muda. Ia mengumpulkan anak buah yang tangguh dari berbagai penjuru dunia. Hal ini alih-alih mencerminkan kelemahan, malah menjadi indikasi bahwa Hao begitu kuat hingga banyak shaman sakti bersedia menjadi pengikutnya.

13. Kabuto Yakushi
[Naruto]



Tunggu. Kabuto? Bukan Orochimaru atau anggota-anggota Akatsuki? Ya, betul. Kabuto adalah musuh yang mengerikan karena ia sanggup bertahan bertahun-tahun sebagai mata-mata dan musuh dalam selimut. Masih lebih baik musuh yang terang-terangan menyerang kita, daripada yang diam-diam menusuk dari belakang sambil tersenyum manis pada kita seperti Kabuto.

14. Aizen Sousuke
[Bleach]



Dengan sangat telak, sosok Aizen yang berwajah baik ini mampu menipu seisi Soul Society dan menyembunyikan niatnya untuk menjadi seorang penguasa langit. Kekuatan yang tidak terduga, rencana yang telah diatur rapi, serta sifat asli yang diperlihatkan oleh Aizen benar-benar menjadi kejutan pada klimaks bab Soul Society.



15. Suigintou
[Rozen Maiden]

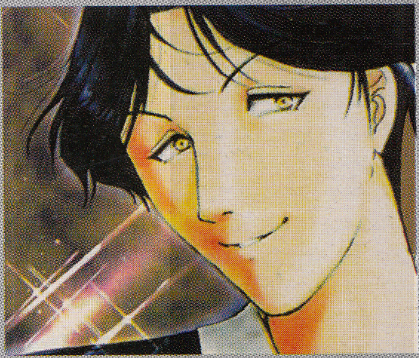
Hati Suigintou yang merupakan boneka pertama Rozen Maiden ini begitu dingin karena kebencian terhadap boneka Rozen Maiden lainnya. Suigintou tidak segan-segan mengambil Rosa Mystica yang menjadi nyawa bagi boneka Rozen Maiden, walau mengetahui hubungannya bersama boneka lainnya sudah bagaikan saudara karena lahir dari pencipta yang sama.



16. Koujiro Sasaki [Vagabond]

Hal paling istimewa dari karakter ini tentu saja adalah kenyataan bahwa meskipun ia memiliki apa yang oleh orang lain mungkin disebut 'kekurangan', namun ternyata ia bisa lebih hebat dari orang berindra sempurna dalam hal berpedang. Barangkali yang dapat menjatuhkannya hanyalah Musashi, satu-satunya orang yang pantas menjadi rivalnya.

17. Takato Youichi [Kindaichi Shounen no Jikenbo]



Kelihaian utama Takato adalah menyamar dan memperalat orang untuk mencapai tujuan-tujuan pribadinya. Memang, ia menawarkan bantuan pada orang lain untuk menyelesaikan masalah mereka, asalkan orang tersebut mau menuruti semua rencana yang disusunnya, termasuk membunuh orang jika perlu. Namun Takato justru menikmati melihat bagaimana orang lain melakukan kejahatan. Kejar-kejarannya dengan Kindaichi dan Akechi juga mendatangkan keasyikan tersendiri baginya. Dan kalau terpaksa, Takato juga sanggup membunuh orang dengan tangannya sendiri, dan berlagak bodoh setelahnya.

18. Hisoka [Hunter x Hunter]



Tokoh yang selalu mengenakan kostum badut ini seorang petarung yang sangat kuat, selain pintar membaca situasi dan suka bermuslihat. Ia hampir tidak pernah melakukan sesuatu yang benar-benar merugikan tokoh utama, tetapi kehadirannya selalu harus diwaspadai, bahkan dicurigai.

19. Gates [Fullmetal Panic: TSR]



Seorang psikopat yang sangat kejam, membunuh seakan sudah menjadi hobinya. Tidak hanya musuh, anak buahnya terkadang sering menjadi korban kemarahannya, bahkan tetap menyiksa tubuhnya yang sudah bernyawa. Menyanyikan lagu *Ave Maria* saat anak buahnya melakukan pembantaian menganggap hal itu sebagai hiburan yang mengasyikkan.

20. Majin Buu [Dragon Ball Z]

Walau terlihat kekanakan, di dalam diri Buu sebenarnya tertanam jiwa iblis. Ia dapat merubah manusia menjadi makanan manis, kemudian memakannya begitu saja. Selain itu Ia memiliki kekuatan penghancur yang dahsyat dan tidak terkendali. Buu sulit dibunuh karena tubuhnya dapat menyatu lagi walau dicerai berai dan elastis.



21. Naraku
[Inuyasha]



Naraku mungkin satu dari sedikit tokoh penjahat utama yang sama sekali tidak memiliki sisi baik. Seluruh tindakannya murni berdasarkan motif buruk. Tujuan utama Naraku membuat kekacauan, selain memperoleh kekuatan sebesar mungkin, juga untuk menyengsarakan orang-orang yang tidak disukainya.

22. Johann Liebert
[Monster]



Dijuluki sebagai the next Adolf Hitler, dan disebut-sebut sebagai "Monster" karena dalam pribadinya tertanam jiwa iblis. Sosok Johan sangat kharismatik, manipulatif, dan pembunuh berdarah dingin. Cita-citanya adalah menjadi manusia terakhir yang eksis pada akhir jaman. Johan lolos dari maut setelah diselamatkan oleh Dr. Tenma, dan menganggap Tenma adalah ayahnya. Menyadari hal ini, Tenma *shock* dan sadar dirinya telah menyelamatkan "Monster".



23. Althena
[Noir]



Walau sosoknya baru muncul di pertengahan episode, pengaruhnya mampu membuat perasaan tokoh utama Kirika limbung. Ulahnya memanipulasi salah seorang anak asuhnya, Chloe, nyaris berhasil mengembalikan Kirika ke sosok seorang pembunuh berdarah dingin.

24. Zolf J Kimbley
[Fullmetal Alchemist]



Mengubah manusia menjadi bom hidup dan melihatnya meledak menjadi hal yang paling disukai Zolf. Ia bahkan tega meledakkan sendiri temannya. Zolf akan selalu melaksanakan tugas selama bisa meledakkan orang. Orang ini juga yang menghilangkan tangan kanan Scar dan membuat bekas luka di wajahnya.

25. Monou Fuuma
[X]

Fuuma yang bersahabat dengan Kamui berubah total setelah menjadi Dark Kamui. Dengan kekuatannya untuk mengetahui keinginan terdalam orang lain, ia memanipulasi semua orang habis-habisan. Fuuma melakukan segala hal demi menyiksa Kamui, bahkan ia membunuh adik perempuannya sendiri dan membuat mata kanan Subaru menjadi buta.

ITB Institut Teknologi Bandung Desain Komunikasi Visual

KOMIKASIA 2007

made in INDONESIA
sekarang saatnya komik kita!

ubm Universitas Bunda Mulia

WACOM

ANIMONSTER

TALKSHOW " MAD ABOUT COMIC"

Menghadirkan pembicara : Sru Setyohadi (DKV ITB)
Waktu : Jum'at, 13 July 2007
Pukul : 10.00 – 13.00
Tempat : Aula Lt. 8 Universitas Bunda Mulia

WORKSHOP " COMIC - BEHIND D' SCENE"

Menghadirkan pembicara : Sru Setyohadi (DKV ITB)
Waktu : Kamis, 12 July 2007
Pukul : 09.00 – 12.00
Tempat : Aula Lt. 8 Universitas Bunda Mulia

Workshop ini diperuntukan bagi peserta kalangan SMU dan umum, dengan materi " Behind d Scene" yang difokuskan pada membaut komik mulai dari perancangan ide, perkembangan karakter, story board sampai kepada eksekusi

Materi workshop yang diberikan meliputi:

1. Figure, Gesture, proporsi
2. Elemen – elemen komik seperti balon kata, sound effect
3. Ide, character development, story board dan finalisasi komik

Fasilitas : kertas gambar, pensil 2B, penghapus, spidol hitam snowman, penggaris dan diktat disediakan oleh panitia.
Jumlah Peserta : 100 orang



LOMBA KOMIK

Sabtu, 14 July 2007
Kategori A (6 – 14 thn)
Kategori B (15 -25 thn)
Tema "Taman Impian Jaya Ancol"
Tempat Taman Impian Jaya Ancol
Peserta : 100 orang

BAZAR & GALERY KARYA

Waktu 10 – 14 July 2007
Ketentuan :

1. Tema bebas, asalkan tidak mengandung SARA, pornografi atau kekerasan yang berlebihan
2. Apabila peserta pameran tidak memenuhi ketentuan diatas, maka karya tidak dapat dipamerkan dan status peserta pameran akan dibatalkan oleh panitia
3. Dibuat secara singkat diatas kertas Ukuran A3
4. Teknik berwarna atau hitam/putih
5. Diletakkan diatas kertas linen hitam uk 55 x 39 cm
6. Batas pengumpulan 5 July 2007 di:

Universitas Bunda Mulia
Jl. LodanRaya No. 2, Ancol
Jakarta 14430

PENSI
Untuk seluruh siswa/i SMA/K yang ingin berpartisipasi segera daftar sekarang juga.

Text by Joe Lesmana
Supported by 8orenji

10 [set of] MASTERPIECE ARTBOOKS

Jika dihitung, sudah cukup banyak artbook yang pernah saya lihat. Baik yang berasal dari artwork manga ataupun gambar anime-nya. Dari sekian puluh itu, berikut adalah 10 set artbook yang saya anggap memiliki nilai plus, dan layak untuk kalian koleksi. Urutan yang saya gunakan tidak mencerminkan mana yang terbaik, karena ke-10 set ini masing-masing memiliki kelebihannya tersendiri.



SALTY DOG I-IV
~ Minekura Kazuya

Jujur saja, awalnya saya tidak menganggap kisah *Saiyuuki* memiliki *artwork* yang keren... sampai saya melihat secara lengkap ke-4 kumpulan *artworks* karya Minekura Kazuya ini. Sejak itulah saya merubah pendapat saya. Meski tetap bukan pecinta adaptasi dari kisah perjalanan Kera Sakti dkk menuju Barat ini, namun Salty Dog I-IV saya acungi 4 jempol!



X-ZERO dan X-INFINITY
~ Clamp

Tak bisa disangkal, bahwa kedua *artbook* dari kisah *X* ini mungkin adalah pasangan *artbook* yang paling banyak dikenal oleh para pembaca Animonster, terlepas dari apakah kalian penggemar CLAMP atau bukan. Bahkan berdasarkan data dari *online store* 8orenji.com, ternyata *X-Zero* dan *X-Infinity* adalah artbook yang paling laris dan paling banyak dicari orang setahun terakhir ini.



THE COMPLETE COLOR WORKS
~ Gosho Aoyama

Sebagai penggemar *Meitantei Conan*, saya sangat puas dengan *artbook* ini. Lebih dari 100 buah ilustrasi Gosho Aoyama yang berkualitas disajikan pada buku setebal 2,3 cm [dan seberat 1270 gr] ini. Hanya beberapa halaman terakhir dimana disajikan wawancara antara Gosho Aoyama dengan Minami Takayama [*seiyuu* Conan] yang ditampilkan dalam format b/w. Selebihnya dibuat apik dalam goresan berwarna dari tinta dan kuas Gosho Aoyama.



BLANC ET NOIR dan SAI
~ Obata Takeshi

Boleh disebut kedua *artbook* ini dibuat dengan konsep mewah. Dari ukurannya saja, *artbook-artbook* ini sudah menang telak dibanding *artbook* lain pada umumnya. Apalagi jika kita melihat kemasan dari *blanc et noir*, yang sangat jarang ditemukan pada *artbook* lain. *sai* sendiri dirilis tahun 2002, murni berisikan kumpulan ilustrasi dari kisah *Hikaru no Go*. Sedangkan *blanc et noir* memuat gambar-gambar dari kisah *Death Note*, *Hikaru no Go*, dan beberapa proyek lain dari Obata Takeshi.



HOJO TSUKASA ILLUSTRATIONS

~ Hojo Tsukasa

Terdiri dari 3 buah *artbook*, yaitu *Hojo Tsukasa Illustrations* [1992], *Hojo Tsukasa 20th Anniversary Illustrations* [2000], serta *Hojo Tsukasa 25th Anniversary 100 Best Selections* [2006]. Jika kalian penggemar berat Hojo Tsukasa, maka silakan mengoleksi ke-3 buku ini. Tapi jika sekedar pemuja *City Hunter* hingga *Angel Heart*, maka saya anjurkan kalian cukup memiliki *artbook* terbarunya saja. Karena didalam *artbook* ini, Hojo Tsukasa telah memilih 100 buah ilustrasi terbaiknya, yang diambil dari berbagai kisah manga ciptaannya.



ALL COLOR BUT THE BLACK dan UZUMAKI

~ Tite Kubo dan Kishimoto Masashi

Meski berasal dari 2 manga berbeda, yaitu *Bleach* dan *Naruto*, tapi boleh disebut keduanya merupakan wakil *shonen manga* yang paling banyak penggemarnya saat ini. Dan kedua *artbooks* inipun memiliki kualitas yang baik serta mampu memanjakan mata kita. Masing-masing mampu menonjolkan deretan karakter yang unik, dengan gaya gambar yang sangat menarik.



SOUTH SIDE dan NORTH SIDE

~ Clamp

Mengapa CLAMP mendapat kehormatan untuk menduduki 2 tangga dalam *list* saya? Alasannya adalah, karena baik serial *X* maupun *non-X*, sama-sama memiliki nilai jual yang tinggi. Bahkan di Indonesia, *"clamp-booming"* sempat terjadi di era 90-an, dan hingga kini tetap menjadi kelompok *mangaka* yang paling dikenal. Selain itu, kedua "sisi" ini memang memuat kumpulan karya CLAMP secara lengkap.



RUROUNIN dan KENSHIN KADEN

~ Nobuhiro Watsuki

Yang satu adalah kumpulan ilustrasi dari *TV series Rurouni Kenshin* season 1 dan 2, serta OVA *Tsuiokuhen*. Sedangkan yang kedua adalah "buku sakti" dari kisah *manga*-nya berisi *giude* lengkap, serta pengenalan mendalam terhadap para karakter yang muncul di kisah ini. Rurouni Kenshin boleh dianggap sebagai tonggak kedua kebangkitan *anime* di Indonesia pada era akhir 90-an, setelah yang pertama terjadi dengan demam *Voltus V* di era 80-an.

EDGE OF GUNDAM

~ Hirotoshi Sano

Yang membuat *artbook* ini unik adalah karena lewat 136 halaman isinya, kita bisa merasakan kedahsyatan rentetan panjang kisah *Gundam*. Mulai dari *Mobile Suit Gundam, The 08th MS Team, 0080: War in the Pocket, 0083: Stardust Memory, Z Gundam, Gundam ZZ, Char's Counterattack, Gundam F91, V Gundam, G Gundam, Gundam W, Gundam X,* hingga *Turn A Gundam*. Hebat bukan? Karena itu buku ini layak masuk dalam 10 Besar ini.





WATER dan SUMI

~ Takehiko Inoue

Meski pernah merilis artbook dari kisah *SlamDunk*, namun jika dibandingkan dengan *artbook* "kembar" ini, maka *Water* dan *Sumi* menunjukkan semakin matangnya tarikan garis maupun pencitraan karakter yang dibuat Inoue-sensei. Tak berlebihan jika saya menyebut *artbook* ini sebagai salah "satu" kumpulan *artworks* terbaik dalam 5 tahun terakhir ini.

Reported by **Joe Lesmana**



Salah satu workshop animasi yang didukung oleh AINAKI

AINAKI



Serbuan anime dan manga dari Jepang membuat animasi dan komik jadi tren di kalangan kaum muda Indonesia. Namun apakah itu artinya bangsa kita hanya bakal jadi sekedar penikmat semata? Pertanyaan inilah yang dijawab secara nyata oleh AINAKI. **AINAKI** [Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia] adalah institusi non-profit, satu-satunya yang eksis saat ini di Indonesia, dalam lingkup industri animasi. Terbentuk sejak 3 tahun lalu, AINAKI saat ini memiliki visi dan misi, serta program yang nyata, dengan tujuan satu: menciptakan industri animasi Indonesia yang siap bersaing di pasar global.

Untuk mencapai itu memang bukan hal mudah, karena langkah yang terpenting, yaitu mempersiapkan SDM yang kompeten, merupakan tantangan yang berat. Mungkin sudah cukup banyak pelajar atau seniman yang bisa membuat komik atau animasi. Namun, biasanya mereka belum memiliki pengetahuan dasar yang benar tentang proses pembuatan animasi sesuai standar internasional. Mungkin karena mereka belajar secara otodidak, atau lewat jalur instan, sehingga beberapa step dasar tak sempat dipelajari. "Namun secara umum, Indonesia memiliki potensi untuk bersaing di industri animasi global. Banyak generasi muda yang punya bakat besar di bidang ini," tutur Bpk. Denny A. Djoenaid, yang menjadi salah satu penggagas AINAKI.

Dengan alasan itulah, AINAKI saat ini terjun langsung ke masyarakat [khususnya lewat dunia pendidikan formal] untuk memberikan pelatihan dasar proses animasi yang standar. Yang diberikan adalah pengetahuan teknik animasi 2D beserta proses-prosesnya, lalu pengerjaan dengan bantuan komputer, hingga akhirnya parasiswa ini mampu membuat "animasi percobaan" sepanjang 8 menit.

Sejauh ini, tingkat pendidikan yang sudah dibantu AINAKI barulah Sekolah Menengah Kejuruan [yang memiliki mata pelajaran animasi] yang tersebar di 8 kota: Jakarta, Bandung, Tasikmalaya, Jogjakarta, Semarang, Surabaya, Malang, dan Denpasar. Program ini dilakukan AINAKI dengan dukungan dari Depdiknas. Diharapkan, ke depannya program ini bisa terus dikembangkan ke kota-kota lainnya, sambil bekerjasama dengan lembaga-lembaga pendidikan formal atau non-formal di bidang animasi.

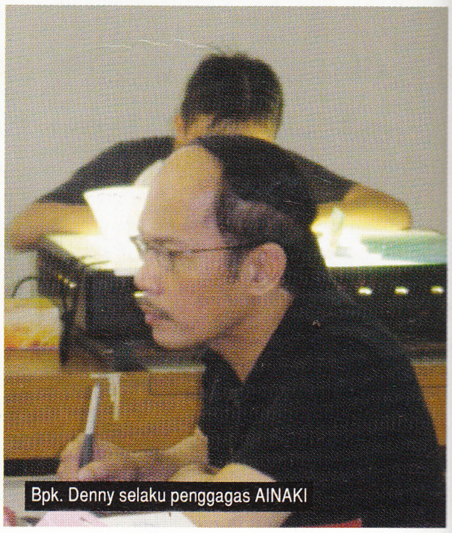
"Saat ini dunia sudah memasuki era industri kreatif. Ini adalah bentuk industri yang mengandalkan proses kreatif untuk meningkatkan nilai jual suatu produk. Di dalamnya termasuk industri film/animasi, desain, media, periklanan, entertainment, multimedia, dll. Yang jika dioptimalkan, maka akan menghasilkan pendapatan devisa negara yang sangat besar. Bahkan bisa melampaui hasil dari industri migas dan tambang, yang selama ini masih jadi andalan negara kita," urai Bpk. Denny lebih lanjut.

Pemerintah mulai melihat serius potensi ini. Dengan kerjasama dari semua pihak, termasuk pelaku industri, dunia pendidikan, dan institusi-institusi terkait lainnya, maka diharapkan Indonesia bisa bangkit mengejar ketinggalannya. Hal ini juga yang terlihat dalam semangat APIAC 2007 lalu, dimana seluruh negara Asia yang terlibat dalam konferensi itu sudah sepakat untuk meningkatkan kemampuan merata dari para SDM di negara anggota dan merangsang bangkitnya industri animasi [sebagai bagian dari industri kreatif] agar bisa berbicara di ajang internasional.

Lalu, siapa saja yang bisa menjadi anggota AINAKI? "Semua orang bisa menjadi anggota AINAKI dan memberikan dukungan. Baik mereka pelaku industri animasi [profesional], lembaga pendidikan animasi formal/non-formal, pelajar/mahasiswa yang mempelajari animasi, ataupun khalayak umum yang memiliki perhatian terhadap perkembangan animasi di Indonesia. Bagi yang ingin terlibat, silakan bertanya lebih lanjut pada kami melalui e-mail: **sekretariat@ainaki.org**," ujar Bpk. Denny.

Saat ini AINAKI sudah memiliki beberapa cabang di kota lain [diluar kantor pusat Jakarta], dan terus membuka kesempatan bagi kota-kota lain untuk bergabung. Dalam waktu dekat, ada beberapa kegiatan yang didukung oleh AINAKI, misalnya membantu kegiatan *workshop* animasi dalam **Festival Animasi Nasional** [yang berlangsung di 5 kota: Bandung, Malang, Jogjakarta, Kudus dan Bali], serta kerjasama AINAKI dengan Kadin Indonesia dalam bidang pengembangan industri konten Indonesia.

Nah, bagi yang memiliki kepedulian terhadap perkembangan animasi Indonesia, dan *ngga* sekedar ingin jadi "penikmat" produk luar semata, silakan memberikan dukungan kalian pada AINAKI.



Bpk. Denny selaku penggagas AINAKI


tonton program game terbaru!
GAME.tv
Mulai 25 Maret 2007 di
TV ANAK Space Toon
SALURAN MASA DEPAN
Setiap hari Minggu Pk. 19.30,
re-run setiap Sabtu Pk. 19.30.
Content:
Informasi Game terbaru
Cheat & Trick
Profil Gamer
Liputan Event
Demo Game, dll
Tonton update
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
Powered by: GameStation
Indonesia Best Selling Game Magazine
Saluran Space Toon sudah dapat disaksikan di kota: Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan, Malang, Kediri, Madiun atau di tv digital m2vision, 3G Indosat, dan Satelit Palapa C2 frek 4080, sr 28.125.
Ikuti juga Quiz berhadiah Nintendo Wii setiap minggunya!

One Piece © Oda Eiichiro / Shueisha
Text by **Aoi Minami**

RATING 15+ | GENRE ACT ADV | FORMAT MANGA

ONE PIECE
ワンピース



HOW PIRATES WILL NEVER STOP DREAMING!!

Sejak pembahasan lengkap terakhir *ONE PIECE* di Animonster #50, sudah banyak sekali perkembangan yang terjadi pada *manga* karya **Oda Eiichiro** ini, baik dari segi cerita, konflik, maupun karakter. Bila masih ada yang ingat pada artikel *update* singkatnya di Animonster #62, dijelaskan bahwa Oda-*sensei* pernah menyatakan bahwa akan ada satu kru yang keluar dari kelompok bajak laut ***Topi Jerami*** [*Mugiwara Kaizoku*] yang dipimpin **Monkey D. Luffy**. Para penggemar langsung merasa was-was menduga Oda-*sensei* akan cukup tega untuk 'mematikan' salah seorang karakter kesayangan mereka. Apakah ucapan Oda-*sensei* benar-benar terwujud? Saat ini *manga ONE PIECE* sudah mencapai 45 volume *tankoubon* dan versi animenya sudah mencapai episode 310. Pembahasan kali ini akan menyinggung sedikit tentang apa yang terjadi pada Luffy dkk sejak berakhirnya kasus ***Sorajima*** [Pulau Langit] yang disinggung artikel terdahulu dan menitikberatkan pada kisah petualangan *Mugiwara Kaizokudan* di kota air **Water Seven** dan saat mereka harus berhadapan dengan organisasi pembunuh tangguh milik Pemerintah Dunia, **CP9** di pulau **Enies Lobby**.

FIGHT FOR FRIENDS!!

DAVY BACK FIGHT!

Setelah berhasil membunyikan lonceng di Pulau Langit sekaligus membuktikan bahwa nenek moyang **Mombran Cricket**, yaitu **Mombran Norland** bukan seorang pembohong, Luffy dkk turun dari langit dan melanjutkan perjalanan menuju Grand Line. Merasa kondisi Going Merry sudah memerlukan perbaikan, Luffy berniat mencari kru baru untuk dijadikan tukang kayu. Di tengah perjalanan, mereka singgah di pulau **Long Ring Long Road** dan bertemu seorang kakek bernama **Tonjit** yang ketinggalan acara "pindah pulau". Alih-alih ingin menolong Tonjit, Luffy malah harus berurusan dengan **Foxy**, pemimpin kelompok bajak laut yang terkenal dengan permainan **Davy Back Fight**-nya yang bisa mengakibatkan sebuah kelompok bajak laut kehilangan kru, ditambah dengan ulah Foxy yang tidak segan-segan menghalalkan segala cara. Seperti sudah diduga, Foxy langsung melancarkan semua tipu-dayanya hingga di ronde pertama kelompok Topi Jerami harus kehilangan **Chopper**! Untunglah kerjasama **Zoro** dan **Sanji** di ronde kedua dan kekuatan "afro" yang didapat Luffy di ronde terakhir berhasil merebut Chopper kembali. Di kisah ini juga Luffy dkk pertama kali bertemu dengan **Aokiji**, satu dari tiga perwira tinggi terkuat pihak Angkatan



Laut yang menasihati supaya tidak semudah itu menerima kehadiran **Nico Robin** ke dalam kelompok mereka.

WATER SEVEN

Log Pose yang dibawa Luffy menunjukkan bahwa tujuan mereka berikutnya adalah kota air **Water Seven**. Dari kepala stasiun kereta api laut bernama **Kokoro**, mereka mendengar bahwa Water Seven terkenal sebagai gudang tukang kayu berkualitas yang bernaung di bawah nama **Galley-la Company**. Berbekal surat rekomendasi dari Kokoro, Luffy, Nami dan Usopp turun ke kota untuk menukar uang dan bertemu **Iceburg**, walikota sekaligus pemimpin Galley-la Company. Di lain pihak, Chopper yang semula ingin pergi bersama Nico Robin ke toko buku kebingungan karena Nico tiba-tiba hilang.

Kejutan besar menanti Luffy ketika mereka bertemu Iceburg. Setelah dilakukan pemeriksaan menyeluruh, terungkap bahwa kondisi Going Merry sudah terlalu parah. Belum hilang rasa terkejut, Luffy dkk kembali dikagetkan peristiwa dicurinya koper uang mereka oleh segerombolan bandit yang berasal dari **Franky Ikka** [Keluarga Franky]. Usopp yang merasa bertanggung jawab karena dialah yang semula membawa koper itu marah mendengar rencana Luffy untuk mengganti Going Merry dengan kapal baru.

Terjadi pertengkaran sengit antara Luffy dan Usopp yang malah berlanjut dengan duel antara mereka! Luffy akhirnya menang dan memutuskan tinggal sementara di Water Seven, meninggalkan Usopp yang bersikeras tetap ingin ada di sisi Going Merry dan menyatakan diri keluar dari kelompoknya. Nasib sial seolah belum puas membuntuti Luffy dkk. Mereka dituduh terlibat peristiwa percobaan pembunuhan pada Iceburg yang menurut berita salah seorang pelakunya adalah Nico Robin! Luffy juga terlibat masalah ketika ia bentrok dengan **Franky**, pemimpin *Franky Ikka* yang tidak terima markasnya dihancurkan Luffy dkk akibat kasus perampokan koper uang. Luffy yang tidak percaya Robin tega berbuat jahat memutuskan menyelinap ke dalam kediaman Iceburg dan menyelidiki apa yang sebenarnya terjadi. Ternyata pihak **World Government** [WG] yang mengincar senjata kuno **Pluton** curiga bahwa Iceburg menyimpan *blueprint* senjata itu dan berharap bisa merebutnya dengan bantuan Nico Robin. Iceburg sendiri tidak kurang kagetnya mengetahui otak di balik peristiwa percobaan pembunuhan pada dirinya ternyata didalangi karyawannya sendiri, yaitu **Rob Lucci**, **Kaku**, **Califa** plus **Blueno** yang sebenarnya adalah agen spionase dan intelijen tangguh pemerintah, **Cipher Pol 9** [CP9]. Luffy dkk yang berhasil menerobos masuk ke kamar Iceburg gagal meyakinkan Robin untuk kembali bersama mereka dan malah harus mencicipi ketangguhan CP9. Di mana sebenarnya *blueprint* itu berada? Ternyata benda itu ada di tangan Franky yang dulu bersama-sama Iceburg adalah murid **Tom**, pembuat kapal nomor 1 di Water Seven! Franky berhasil dibekuk CP9 dan ia bersama Robin digiring menuju pulau pengadilan milik WG, **Enies Lobby**. Sanji berhasil menyelinap ke dalam kereta api laut yang mengangkut mereka dan memberitahu Luffy dkk. Setelah semuanya jelas, kesalahpahaman antara Luffy dengan *Galley-la* dan *Franky Ikka* pun lenyap dan bersama-sama mereka berangkat menuju *Enies Lobby* memakai **Rocketman**, kereta api laut super cepat.







SPOILER WARNING !!!

THE NEXT DESTINATION. . .

Luffy dkk menikmati hari-hari penuh kedamaian di Water Seven. Tiba-tiba mereka dikejutkan oleh kedatangan sebuah kapal Angkatan Laut yang dipimpin oleh **Monkey D. Garp**. Pria ini langsung menghadiahi Luffy sebuah jotosan yang disambut rasa *shock* semua orang karena ternyata ia adalah kakek Luffy!
Bersama Garp, turut pula **Coby** dan **Helmeppo** yang kini juga sudah bergabung dengan Angkatan Laut. Sejak dulu Garp selalu berharap Luffy mengikuti jejaknya menjadi anggota Angkatan Laut. Dari Garp, Luffy dkk baru mengetahui bahwa selain ***Shichibukai*** yang dianggap sebagai salah satu dari tiga kekuatan terbesar di Grand Line selain WG, ternyata masih ada ***Yonkou*** alias Empat Kaisar yang jauh melebihi *Shichibukai*. Dua dari empat anggota *Yonkou* adalah **Akagami Shanks** dan **Edward Newgate** alias **Shirohige**.
Seolah belum puas memberi kejutan, Garp kembali nyaris membuat semua orang pingsan dengan memberitahu identitas ayah kandung Luffy, yaitu **Dragon**, sang pemimpin revolusi! Dasar polos, Luffy tidak ambil pusing dan malah gembira karena pihak WG telah menaikkan harga bagi siapa saja yang berhasil menangkap dia dan rekan-rekannya! ^^"
Kegembiraan Luffy bertambah setelah Franky yang dibantu Iceburg dan segenap anggota Galley-la membuatkannya sebuah kapal baru yang besarnya 10 kali lipat dibanding Going Merry. Melalui sebuah proses yang kocak, Luffy juga berhasil merekrut Franky menjadi kru baru dan mereka berhasil lolos dari Garp yang tidak sudi membiarkan cucunya pergi begitu saja untuk melanjutkan perjalanan.
Petualangan apalagi yang akan ditemui kelompok Luffy? Menurut *chapter One Piece* terbaru yang sudah beredar di Jepang baru-baru ini, kini Luffy dkk harus berhadapan dengan **Gecko Moria**, salah seorang anggota *Shichibukai* yang memiliki pasukan zombi di kapal **Thriller Bark** yang sedemikian besarnya hingga lebih tepat disebut pulau.



ENIES LOBBY

Gagal menolong Robin dan Franky, Sanji dan Usopp yang kini berganti identitas menjadi **Soge King** kembali bergabung dengan Luffy menuju Enies Lobby. Setibanya di sana, mereka langsung mengobrak-abrik pulau itu hingga berhadapan langsung dengan CP9 yang dikomandoi **Spandam**. Spandam kaget setengah mati menghadapi kenyataan bahwa kelompok Luffy ternyata tidak bisa diremehkan begitu saja. Dengan licik ia menantang Luffy dkk dengan iming-iming kunci pembuka borgol yang membelenggu tangan Robin. Dari kelima kunci yang ada, Luffy harus mencari mana kunci yang benar sekaligus mengalahkan anggota CP9. Di lain pihak, terungkap alasan mengapa Robin membelot dari kelompok Luffy dan memilih membantu CP9. Ternyata hal itu berhubungan dengan masa lalu Robin yang kelam dan pembantaian tragis yang terjadi di pulau kampung halamannya, **Ohara**. Luffy menyatakan perang terbuka dengan pihak WG! Pertempuran langsung antara *Mugiwara Kaizokudan* dengan CP9 tak terelakkan lagi. Spandam sendiri membuat kesalahan bodoh dengan tidak sengaja mengaktifkan sistem **Buster Call** yang dulu pernah menghancurleburkan Ohara.
Sanggupkah Luffy dkk mengalahkan semua anggota CP sekaligus membebaskan Robin sebelum pulau itu hancur lebur? Di saat terjepit, muncul bantuan dari seorang "sahabat" hingga semua berakhir baik di pihak Luffy. Namun mereka pun harus melepas kepergian sang "sahabat" yang selama ini selalu mendampingi mereka ke tempat peristirahatannya yang terakhir...

CHARACTERS

Roronoa Zoro



Usia: 19 tahun
Posisi: Divisi Tempur
Harga buronan: 120.000.000 Berry

Saat terjadi duel antara Luffy melawan Usopp, Zoro menyadarkan Luffy betapa ia harus bertahan pada keputusan yang telah diambil, betapa pun beratnya keputusan itu, demi menjaga kepercayaan rekan-rekan lain. Mulai dari peristiwa di rumah Iceburg hingga pertempuran di Enies Lobby, penyakit lama Zoro masih sering muncul, yaitu mudah tersesat. Setelah peristiwa Enies Lobby berakhir, Zoro tetap bersikukuh untuk tidak begitu mudah menerima kehadiran Usopp kembali. Seiring dengan naiknya harga buronan Zoro, reputasi pendekar satu ini tersiar sampai ke telinga para juniornya dulu yang langsung bercita-cita mengikuti jejak sang *senpai* menjadi bajak laut.
Seiyuu: Nakai Kazuya [Hijikata Toshiro - *Gintama*, Hoshiyomi - *Inuyasha*]

Nami



Usia: 18 tahun
Posisi: Navigator
Harga buronan: 16.000.000 Berry

Seperti biasa, nona yang satu ini adalah orang yang paling pusing kalau sampai terjadi perselisihan di antara rekan-rekan krunya. Di Enies Lobby ia harus berhadapan dengan Kumadori dan Califa, di mana nama terakhir membuatnya sebal karena memanfaatkan kelemahan Sanji untuk mengalahkannya. Walau tanpa kehadiran Usopp, akhirnya Nami berhasil memaksimalkan penggunaan senjata Clima Tact buatan sang sahabat dan mengalahkan mantan sekretaris Iceburg itu. Ia adalah salah seorang kru yang setuju untuk menerima kembali Usopp tanpa banyak pertimbangan lagi. Di poster terbaru keluaran WG, Nami stress karena mengira juru foto memintanya berpose untuk majalah mode.
Seiyuu: Okamura Akemi [Claudia - *D.Gray-man*, Koizumi Risa - *Lovely Complex*]



Monkey D. Luffy



Usia: 17 thn
Posisi: Kapten
Harga buronan: 300.000.000 Berry

Wibawa Luffy sebagai kapten banyak diuji mulai dari kasus Water Seven hingga Enies Lobby. Walau berhasil mengalahkan Usopp, di luar dugaan Luffy bercucuran air mata memandang sosok sahabatnya yang menjauh sambil berucap, *"Omoi..."* [Berat sekali...]. Sejak awal ia sama sekali tidak percaya kalau Robin berniat jahat. Rupanya kadar kepercayaan Luffy pada krunya begitu besar hingga ia berani mempertaruhkan nyawa demi mengajak Robin kembali bergabung. Dari awal hingga akhir penyerbuan ke Enies Lobby, beberapa kali Luffy membuat rekan-rekannya nyaris kena serangan jantung dengan melakukan banyak tindakan nekad, termasuk meminta Soge King membakar bendera WG karena menganggapnya sebagai penyebab penderitaan Robin. Ia juga berhasil membuat Robin membuka isi hati sebenarnya bahwa ia masih ingin tetap hidup bersama sahabat-sahabat yang mempercayainya. Lawan paling tangguh yang harus dihadapi Luffy di Enies Lobby adalah Rob Lucci, ketua CP9 pemakan buah **Neko Neko**. Di sini pula Luffy berhasil menaikkan level serangannya hingga mencapai **Gear 3**.
Seiyuu: Tanaka Mayumi [Tsuwabuki Daiya - *Gaiking: The Legend of Daikuu Maryu*, Umino Kashiwo - *Yakitate! Japan*]

SPECIAL QUIZ

Dapatkan 5 buah One Piece Plush untuk 5 orang pemenang. Jawab pertanyaan berikut: ***Apa nama kota air dalam manga One Piece yang terkenal banyak tukang kayu berkualitas?*** Kirim jawaban beserta kupon asli yang terdapat di halaman 82 ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3 Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Juli 2007.



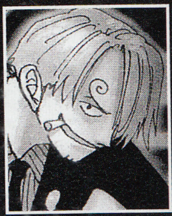
Usopp



Usia: 17 tahun
Posisi: Penembak Ulung
Harga buronan: 30.000.000 Berry [sebagai Soge King]

Kru yang paling sulit menerima kenyataan bahwa Going Merry sudah tidak laik berlayar lagi. Dasar keras-kepala, ia menuduh Luffy tidak menghargai Merry dan menantangnya berduel walau tahu sulit untuk mengalahkan sang kapten. Baru setelah Franky memaksanya melihat kondisi Merry ia mengaku bahwa jauh sebelumnya ia sudah tahu Merry sudah tidak bisa ditolong lagi. Saat operasi penyelamatan Robin dan Franky, Usopp yang malu bertemu lagi dengan Luffy dkk memutuskan memakai topeng dan muncul dengan identitas baru, Soge King. Di luar dugaan, sosok Soge King memegang peran cukup penting dalam operasi tersebut. Kalau ditanya dari mana Soge King berasal, ia selalu menjawab datang dari pulau Soge yang letaknya ada di dalam "hati"...
Seiyuu: Yamaguchi Kappei [L - *Death Note*]

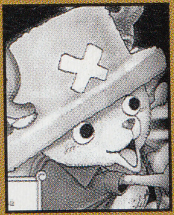
Sanji



Usia: 19 tahun
Posisi: Koki
Harga buronan: 77.000.000 Berry

Masih genit seperti biasa, sang koki handal ini berhasil merobohkan beberapa orang perwira Angkatan Laut di kereta api yang membawa Franky dan Robin. Pertama kali mendengar niat Robin untuk tidak kembali bergabung bersama mereka, Sanji adalah orang pertama yang langsung tahu bahwa ada yang tidak beres di balik ucapan tersebut. Dalam pertempuran untuk memperebutkan kunci pembuka borgol Robin, Sanji berhadapan dengan si seksi Califa dan harus menelan pil kekalahan karena prinsipnya yang tidak mau memukul wanita. Namun Saat pihak WG mengeluarkan selebaran baru berisi harga buronan Luffy dkk, hanya wajah Sanji yang harus digambar ulang karena sang juru foto lupa membuka lensa kamera saat memotret ^^"
Seiyuu: Hirata Hiroaki [Shiranui Genma - *Naruto*, Kurokku Aion - *Air Gear*]

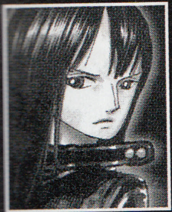
Tony Tony Chopper



Usia: 15 tahun
Posisi: Dokter kapal
Harga buronan: 50 Berry [karena dianggap binatang peliharaan!]

Sejak peristiwa Davy Back Fight, sosok Tony Tony Chopper berkembang menjadi lebih tangguh.
Ialah yang paling bersedih saat Usopp meninggalkan kelompok mereka gara-gara terlalu sayang pada Going Merry.
Ketika terjadi pertempuran di Enies Lobby, Chopper sempat membantu Franky memberikan botol minuman bahan bakar walau beberapa kali ia dibentak karena salah memberi botol.
Tapi di balik sifat penyayang dan wujudnya yang imut, Chopper bisa berubah menjadi sosok mengerikan bila ia sampai memakai jurus **Rumble Point** hingga tiga kali.
Seiyuu: Ohtani Ikue [Kyuo - *Shadow Skill*, Signal - *Twin Signal*]

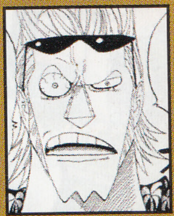
Nico Robin



Usia: 28 tahun
Posisi: Ahli arkeologi
Harga buronan: 80.000.000 Berry

Sama seperti Franky, wanita anggun ini juga menyimpan masa lalu yang gelap. Sejak kecil ia menerima perlakuan buruk orang-orang desa karena dianggap 'monster', ia hanya bisa menemukan hiburan dari kelompok sarjana Ohara yang sedang menyelidiki "100 tahun yang hilang" dari sejarah dunia. Berkat ketekunannya, Robin berhasil meraih gelar sarjana arkeologi dan bercita-cita turut dalam penelitian rekan-rekannya. Namun harapan tersebut pupus karena Buster Call meluluhlantakkan pulau kelahirannya berikut semua orang-orang yang dicintai, termasuk sang ibu **Olvia** dan mantan perwira Angkatan Laut **Sauro** yang sempat menjadi sahabatnya. Walau harus menjalani kehidupan yang pahit, kelak Robin harus mengakui kebenaran pesan terakhir Sauro bahwa ia akan menemukan teman-teman yang tulus menyayanginya.
Seiyuu: Yamaguchi Yuriko

Franky



Usia: 34 tahun
Posisi: Tukang kayu
Harga buronan: 44.000.000 Berry

Sejak pertama kali diangkat anak oleh Tom, Franky yang memiliki nama asli **Cutty Flam** berangan-angan bisa membuat kapal perang untuk mengalahkan monster laut. Penyesalan besar melandanya saat hobinya itu malah menyeret Tom ke dalam tragedi. Berniat mencegah kereta api laut ekspres yang membawa Tom, tubuh Franky nyaris hancur dan sungguh suatu keajaiban ia masih bisa bertahan hidup walau dalam sosok setengah *cyborg*. Pria yang memegang kunci rahasia Pluton ini baru bisa mulai memaafkan dirinya sendiri dengan membuatkan **Thousand Sunny** untuk Luffy dan bergabung dengan calon raja bajak laut bertopi jerami tersebut. Saat bertempur, Franky harus mengisi bahan bakar tubuhnya dengan cola supaya tidak kehabisan tenaga.
Seiyuu: Yao Kazuki [Judau Ashta - *Gundam ZZ*, Mr.2 Bon Kure - *ONE PIECE*]

Shanks



Siapa yang akan mengira bahwa penampilan Shanks yang kalem ini ternyata menyembunyikan sebuah fakta bahwa ia sebenarnya adalah salah seorang dari Yonkou?
Kunjungan Shanks yang menjadi bajak laut idola Luffy ini ke kapal Shirohige sempat membuat panik pihak Angkatan Laut yang tidak menginginkan bila kedua pihak itu bersatu-padu melawan WG.
Tujuan Shanks bertemu Shirohige sebenarnya adalah untuk meminta rekannya tersebut menarik mundur **Portgas D. Ace** yang sedang bertugas mengejar **Marshall D. Teach** alias **Kurohige**. Shanks mengkhawatirkan keselamatan Ace bila harus sampai bertarung dengan Teach yang ternyata dulu adalah orang yang menorehkan luka codet di matanya. Tidak mau begitu saja "didikte" oleh Shanks, Shirohige menantang Shanks bertarung dan hawa pertarungan tersebut begitu dahsyat sampai-sampai langit pun terbelah.

Iceburg



Kakak seperguruan Franky saat mereka masih sama-sama belajar pada Tom. Punya kebiasaan menyelipkan kata "*Maa..*" setiap kali berbicara, awalnya sulit bagi Iceburg alias Bakaburg [Burg Bodoh] untuk memaafkan Franky yang menyebabkan guru mereka ditangkap Angkatan Laut. Walau begitu ia tetap mempercayakan *blueprint* Pluton pada sang adik seperguruan yang kadang dipanggil "Bakanki" [Franky Bodoh] olehnya. Saat Luffy dkk terjebak pertempuran hidup-mati di Enies Lobby, Iceburg yang tetap tinggal di Water Seven adalah orang yang mewujudkan keinginan terakhir Going Merry untuk menyelamatkan teman-temannya.

Aokiji



Bersama **Akai Inu** [Red Dog] dan **Kizaru** [Yellow Monkey], pria bernama asli **Kuzan** ini adalah perwira terkuat di Angkatan Laut. Memiliki tinggi tubuh di atas rata-rata, pria dengan moto "Keadilan Pemalas" ini tidak begitu saja mau mengikuti semboyan "Keadilan Absolut" yang diterapkan atasannya. Pola pikir demikian yang membuatnya melepaskan Nico Robin kecil saat terjadi insiden di Ohara. Namun setiap kali ada kesempatan, pemakan buah **Hie Hie** ini selalu menekankan pada Robin bahwa ia tetap menunggu saat di mana ia bisa melihat apakah keputusan tersebut benar atau salah.

Monkey D. Garp



Pria ini merupakan satu bukti nyata bahwa tak ada seorangpun anggota keluarga D yang beres. Bergabung dengan Angkatan Laut, ia sangat berharap sang cucu mengikuti jejaknya, bukannya menjadikan Akagami Shanks sebagai panutan. Memiliki kekuatan fisik luar biasa, ia punya kebiasaan bisa tiba-tiba tertidur saat sedang melakukan pekerjaan. Walau beda prinsip, Garp tetap bangga melihat cucunya yang berhasil lolos dari lemparan peluru meriam saat hendak melarikan diri.

ONE PIECE 10TH ANNIVERSARY

Dalam salah satu kolom SBS, Oda-*sensei* alias **Odacchi** pernah mengatakan ia berencana menamatkan *ONE PIECE* [OP] dalam waktu 5 tahun. Namun ternyata rencana itu tidak terwujud dan sejak pertama kali diterbitkan pada Maret 1997, kini *manga* OP sudah berjalan selama 10 tahun dan belum menunjukkan tanda-tanda akan segera berakhir. Untuk merayakan 10 tahun terbitnya OP, **Shueisha** selaku pihak penerbit merilis sejumlah *item* khusus. Yang pertama adalah ***ONE PIECE YELLOW GRAND ELEMENTS***, *fanbook* ketiga setelah *RED* dan *BLUE* yang sudah lebih dulu dirilis. Di sini kalian bisa menemukan data-data lengkap para karakter OP terkini, ditambah data senjata, jurus, tempat dan kamus istilah yang dipakai sejak volume 1 hingga 45. *Item* lainnya adalah ***ONE PIECE MOVIE LOG BOX*** yang memuat data-data *movie* terbaru OP, *Arabasta Suna no Joou to Kaizokutachi*, dan buku ***ONE PIECE RAINBOW!!*** yang memuat data-data lengkap OP versi anime [rilis bulan Mei 2007]. Untuk bulan Juni dan Juli, Shuiesha akan merilis ***ONE PIECE GRAND PAPER ADVENTURE 3d***, yaitu kisah petualangan Luffy dkk dalam format *pop-up book* dan **ONE PIECE 10th Treasures** yang hingga artikel ini ditulis belum diketahui berupa apa.



Hari gini masih cari yang murah meriah atau cuma tebar pesona?

Masa depan taruhannya!

professional school of illustration, animation & comics

ANIMONSTER SCHOOL OF MANGA, ANIME & ILLUSTRATION

Pastikan sekolah pilihan Anda memiliki program yang jelas, akses dan jaringan yang kredibel ke dunia bisnis internasional, kompetensi dan reputasi internasional, dukungan perusahaan-perusahaan terkemuka, materi sekolah kelas dunia dan pembimbing yang kemampuannya telah terbukti dalam dunia bisnis internasional. Bandingkan dengan yang lain. Kualitas takkan menipu. Target kami bukan sekedar 'bisa' namun juga 'sukses' ! Bukan jagoan kandang namun internasional !



program

Professional Illustrator, bagi mereka yang ingin berkarir sukses sebagai ilustrator majalah, fashion, game, iklan, animasi atau komik di pasar internasional, dimana kualitas dan profesionalisme adalah segalanya. **Professional Comic Artist**, bagi mereka yang ingin sukses menjadi komikus profesional di dunia bisnis internasional, bukan *underground*. **Professional Animator,** bagi mereka yang ingin bekerja sebagai animator 2D di dunia perfilman internasional. **Japanese for Manga**, bagi mereka yang ingin berkarir sebagai penerjemah profesional, khususnya komik Jepang. **Japanese for Noryoku Shiken**, persiapan bagi mereka yang ingin lulus ujian internasional bahasa Jepang, Noryoku Shiken, yang menjadi persyaratan umum bagi mereka yang akan belajar atau bekerja di Jepang. **Manga Doujinshi Course**, bagi mereka yang ingin mengasah bakat dan hobi membuat komik Jepang dengan lebih mendalam dan menyenangkan. Persiapkan hati dan tekad Anda untuk dilatih secara profesional demi **kesuksesan Anda !**

Game On
2nd Fl Kelapa Gading Mall 3,Boulevard Raya Kelapa Gading
Tel. 021-4585 3871
Jakarta Utara

24 Internet Center
2nd Fl Podium Sarinah
Jl. MH Thamrin no. 11
Tel. 021 - 310 0928
Jakarta Pusat

Red Mango
Boulevard Raya
Kelapa Gading Blok QF-3 no.1
Jakarta Utara
(sementara direnovasi)

Bandung Area : Acolyte Rep. Office
Jl. Dr. Rajiman no 23
Tel. 022-423 5750 ext 83
Hotline. 022- 7069 6664

Untuk informasi, hubungi Acolyte Bandung 022 - 423 5750 ext. 83 atau Hotline 022 - 7069 6664

MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA | ACOLYTE THE EXCLUSIVE PUBLISHER | ANIMONSTER | Denny Animation | WACOM | Game-ON internet games indonesia



Kelas di Paviliun Merah Acolyte Bandung

ANIMONSTER SCHOOL

Animonster School atau yang mulanya dikenal sebagai **Acolyte School** merupakan regenerasi dari Comicon School yang telah berdiri resmi tahun 2001 di Bandung. Comicon sendiri merupakan fusi dari 2 kursus komik yang telah eksis sejak 1998 dan 1999, dengan fokus pada komik Jepang. Sekolah ini merupakan anak perusahaan dari Acolyte Inc., penerbit *manga* lisensi Jepang, yang menjalin hubungan dengan Kodansha sebagai partner utamanya. Tahun 2004, Comicon School ganti nama menjadi Acolyte School, mengikuti nama perusahaan induknya, Acolyte Inc. yang sudah ganti nama sejak 2003 atas saran partner Jepangnya.

Acolyte Inc. sendiri memiliki anak perusahaan lain, yaitu Illustration Factory yang merupakan agensi ilustrator dengan jaringan hingga ke China dan Australia. Dalam perkembangan selanjutnya, **Megindo** [Animonster], **Denny Animation** dan **Mr. Nobuyuki Oku** pun bergabung. Maka lahirlah Animonster School seperti yang ada sekarang. Sekolah ini dibentuk untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif, terutama perusahaan-perusahaan afiliasi Animonster School sendiri, akan ilustrator, animator dan komikus yang memiliki kualitas tinggi, agar mampu bersaing di ajang internasional, dengan mengoptimalkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Berbeda dengan kursus atau sanggar yang hanya menekankan pengembangan hobi atau keterampilan tertentu, Animonster School memperkaya siswanya dengan teori dan beragam pengetahuan terkait sebagai sumber inspirasi yang diperlukan siswa untuk berkreasi dan mendalami ilmunya.

Diharapkan ini semua bisa mendorong para siswa untuk menelurkan inovasi yang berkualitas tinggi. Selain itu materi-materi yang digunakan harus dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan, bukan hanya sekedar berasal dari pengalaman pribadi atau tren semata.

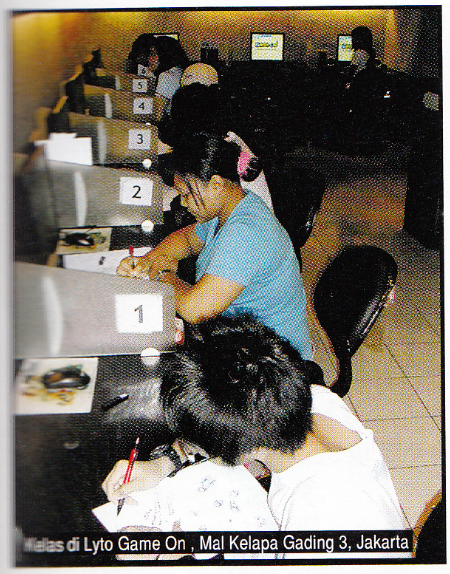
Latihan dan materi yang diberikan di Animonster School terbilang berat, mirip dengan sekolah komik di USA atau Jepang. Standar tinggi yang diterapkan oleh Animonster School dilatarbelakangi kenyataan bahwa dalam dunia komik dan ilustrasi, almamater dan gelar sama sekali





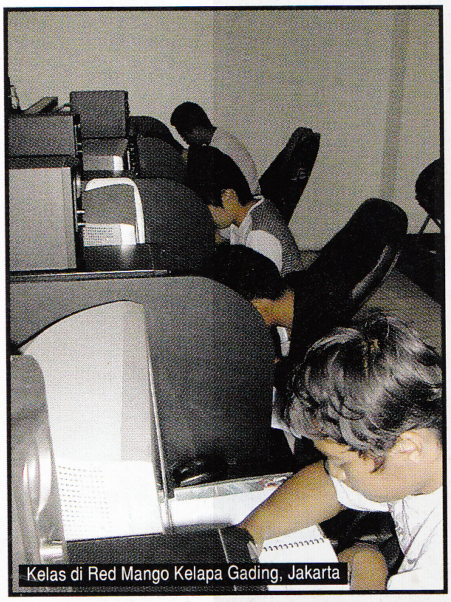


Paviliun di kantor Acolyte Bandung tempat kelas diadakan



Kelas di Lyto Game On , Mal Kelapa Gading 3, Jakarta

tidak berguna. Penerbit atau klien hanya akan melihat keunikan dan kualitas karya, disamping sikap profesionalisme dari komikus tersebut. Rata-rata sekolah atau fakultas komik di USA dan Jepang menerapkan program minimal 3 tahun atau sekira 3400 jam. Secara logika, bagaimana mungkin kita dapat bersaing dengan orang-orang yang berjuang belajar dan berlatih minimal 3400 jam dalam 3 tahun, jika hanya bermodalkan hobi dan latihan beberapa kali seminggu? Apalagi industri komik Indonesia saat ini belum berkembang secara optimal. Kita bahkan kalah dengan Malaysia dan Singapura, yang telah memegang proyek komik dari penerbit-penerbit besar dunia.
Materi yang diajarkan di Animonster School diadaptasi dan dikembangkan dari berbagai lembaga pendidikan di USA, Inggris dan Jepang, yang memiliki jurusan seni dan komik terkemuka di dunia. Materi fundamental difokuskan pada penguasaan dasar-dasar menggambar yang baik dan benar, terutama *figure drawing*; teori dan prinsip seni; *storytelling* [hal yang kerap jadi titik lemah dari komik-komik lokal kita], *artistic sense*, *conceptual skill* dan *technical skill* dalam komik, ilustrasi dan animasi.
Animonster School juga mempersiapkan setiap siswanya untuk terjun dalam persaingan bebas dengan program Kuliah Kerja Nyata, Bisnis Seni serta pengembangan Pola Pikir Sukses. Siswa akan diajarkan beragam *style* komik dan terminologinya. Tujuannya agar siswa dapat memilliki *style* yang unik dan fleksibel, dapat menggambar apapun sesuai kebutuhan, sehingga peluangnya untuk sukses semakin besar, seperti yang pernah dikatakan Joe Quesada, *editor-in-chief* Marvel.
Tiap jurusan studi di Animonster School dipimpin seorang Master Trainer atau kira-kira mirip Kepala Jurusan. Materi yang diajarkan disusun bersama oleh para Master Trainer ini. Animonster School memiliki 3 orang Master Trainer, yaitu Mr. Nobuyuki Oku, **Mr. Denny A. Djoenaid** dan **Mr. Yue Sheng Shi**. Dengan segala pengalaman nyata di industri yang terkait pada animasi dan komik yang dimilikinya, membuat mereka tahu benar apa yang harus diketahui dan dikuasai oleh seorang calon pekerja di industri ini. Nobuyuki Oku adalah pakar komunikasi [profilnya pernah diangkat dalam rubrik JOIN], yang juga pakar dalam hal pengajaran bahasa Jepang. Denny A. Djoenaid adalah pelopor institusi **AINAKI**, sekaligus pelaku industri animasi Indonesia yang pernah mengenyam pendidikan di Amerika Serikat, Kanada, Jepang dan beberapa negara lain. Sedangkan Yue Sheng Shi adalah pendiri Acolyte School, yang sudah memiliki pengalaman bertahun-tahun dalam bisnis pelatihan komik.
Kini Animonster School memiliki 4 jurusan, yaitu animasi, ilustrasi, komik dan bahasa Jepang. Dan tak dapat dipungkiri, masukan-masukan dari para editor dari industri komik dan animasi dunia, terutama yang merupakan rekan perusahaan-perusahaan pembentuk Animonster School, berperan penting dalam penyusunan materi.
Hal lain yang menjadi poin plus Animonster School ini adalah keberadaan beberapa kelas pelatihan yang ada di Jakarta dan Bandung. Dengan demikian, para calon siswa di Jakarta dan Bandung, bisa belajar tanpa harus terhalang masalah tempat dan waktu. Bila sambutan para calon siswa semakin banyak, tak menutup kemungkinan Animonster School akan membuka cabang di kota-kota lain di Indonesia. Hal lain yang menjadi proyek Animonster School ke depan adalah melakukan *roadshow* untuk memperkenalkan sistem pelatihan yang diterapkan disini, kepada sebanyak mungkin calon siswa di kota-kota besar di Pulau Jawa. Jika ini bisa terlaksana, akan ada banyak manfaat yang didapat oleh Animonster School maupun para calon siswa yang selama ini belum pernah mengenal Animonster School secara langsung.



Kelas di Red Mango Kelapa Gading, Jakarta



Halaman dalam yang menjadi playground anak-anak di kantor perwakilan Acolyte Bandung

100% GREETINGS



アニモンスター100号おめでとう!

これからもインドネシアの
アニメ、マンガファンを
楽しませて下さい。 前山まち子。
Machiko sensei

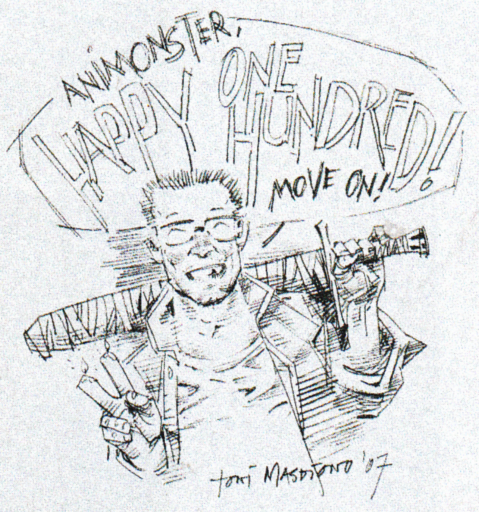
1

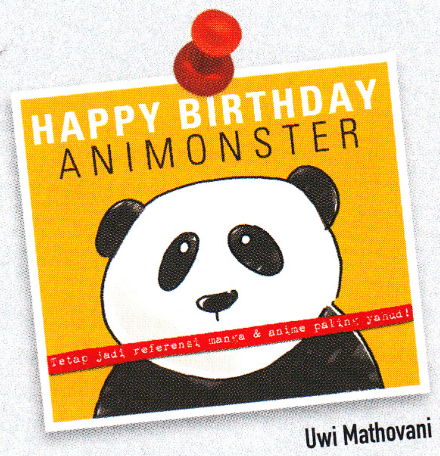
おめでとうネ!
Makin beragam, makin mantap!
Diana. S. Nugroho

JAPAN FOUNDATION

Selamat mencapai
edisi ke 100 untuk
Animonster
Dipo D. Siahaan

2 アニモンスター第100号おめでとうございます!!
インドネシアの元祖アニメ雑誌として、これからも第200号
第300号を目指して頑張って下さい!!
熊谷 啓明
KUMAGAI Hiroaki





Uwi Mathovani



CONGRATULATIONS! always be no. 1!

ACOLYTE
THE EXCLUSIVE PUBLISHER



SONY BMG
MUSIC ENTERTAINMENT
ERNEST.

Dear Animonster,

Happy 100th edition anniversary
We look forward for better future with you
inside the world of Anime-Manga & Japanese culture.

Lots of ♥
—8orenji team—



おめでとう…
Moga Animonster yang
Lagi olang Taon ke-Cepek
tambah hebring, gethooo…
Sari - Elex

ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Saya berharap, pencapaian Animonster edisi yang ke-100 ini, akan membuat Animonster menjadi media penyaji informasi anime dan komik yang makin dipilih dan dinantikan pembacanya.

Salam,
Anita Sanda
Pemred M&C

m&c!

Terjemahan:

1. Selamat untuk Animonster edisi ke 100! Terus berikan yang terbaik untuk fans anime dan manga ya.
2. Selamat atas terbitnya Animonster edisi ke 100!! sebagai majalah animasi pionir di indonesia, berusahalah lagi menuju edisi ke 200, maupun 300!!



THE NEXT GENERATION MAGAZINE
TELAH TERBIT
ANIMONSTER KIDDO
EDISI #25
BONUS POSTER P. JAWA RP. 15.000,- LUAR P. JAWA RP. 16.000,-
ANIMONSTER KIDDO
SMART & CREATIVE KIDS MAGAZINE
EDISI Juni 2007 25
GADGET
HIGH SPEED
Mobile Internet
While others deliver only half. We deliver the FULL PERFORMANCE of Core 2 Duo.
axioo
HOW 132 PAGES. COLLECTIBLE POSTERS, POSTCARDS AND PENDANT
cinemags
MOVIE
A New "Silver" for Fantastic 4
TRANSFORMERS
PROTECT AND DESTROY. OUR WORLD... WILL BE TRANSFORMED
GameStation
RAN Online
EP 2 & BATTLE ROYAL
THE LAST MAN STANDING
ANIMONSTER
YAMATO NADESICO SHICHIHENGE
HOTLINE / PEMESANAN: 021-39830998, 022-4216657
Dapatkan Segera di Toko-Toko Buku Terdekat di Kota Anda
REDAKSI: Jl. Ranggamalela No. 3, Dago, Bandung 40171 Telp. 022-4216657; Faks. 022-4261360
MARKETING & DISTRIBUSI: Surya Building, Lt. 15 Suite 1506, Jl. MH. Thamrin Kav. 9, Jakarta 10350 Telp. 021-39830998, 39830999, 70906877; Faks. 021-39830996
MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

Death Note © Obata Takeshi / Ooba Tsugumi / Shueisha / Madhouse
Text by **Ryuu 'Dhieta' Nagareboshi** [ashlynx.multiply.com]
Quotes from Chris Cornell's You Know My Name

RATING 17+ | GENRE SHN SN | FORMAT MANGA TV

DEATH NOTE

If you take a life do you know what you'll give? Odds are, you won't like what it is.

Obata Takeshi sudah tidak asing di kalangan penggemar *shounen manga*, terutama pembaca *Hikaru no Go*. Setelah menyelesaikan *Hikaru no Go* [*Hikago*], dalam waktu kurang dari setahun Obata-*sensei* kembali muncul ke hadapan pembaca setianya dengan ***Death Note*** hasil kerja sama dengan **Ooba Tsugumi**. Diserialisasikan di Weekly Jump [WJ] terbitan Shueisha dan tamat di volume 12. Sebelumnya *Death Note* muncul dalam bentuk *one- shot* pada Weekly Jump bulan Januari 2004. *Death Note* akan diterbitkan secara legal di Indonesia oleh ***m&c!*** sekitar bulan Oktober 2007. Kesamaan *Hikago* dengan *Death Note* adalah keduanya mengetengahkan tema "permainan". Tapi jika *Hikago* bermain *igo*, maka *Death Note* adalah permainan kematian...

If you come inside things will not be the same. When you return to the night.

Apapun bisa terjadi ketika manusia mengalami kebosanan, seperti yang dialami **Yagami Light**. Light jenuh dengan rutinitasnya sampai suatu hari menemukan buku bersampul hitam bertuliskan Death Note di cover. Tadinya ia menganggap buku itu hanya keisengan semata. Bagaimana mungkin membunuh orang hanya dengan menulis namanya? Rasa percaya itu berubah menjadi *shock* ketika ia berhasil membunuh kriminal di TV dan berandalan yang menggoda wanita di jalanan. Saking stressnya Light sempat berpikir membuang buku itu. Akhirnya Light memutuskan menggunakan Death Note untuk mengenyahkan para penjahat demi terwujudnya dunia baru dengan dirinya sebagai Tuhan. Lima hari setelah Light memiliki Death Note, di hadapannya muncul pemilik asli buku tersebut - *shinigami* **Ryuk**. Meski sudah menduga kedatangannya, tak urung Light terkejut berhadapan langsung dengan Ryuk. *Shinigami* tersebut tidak mengambil kembali buku miliknya, malahan ia mengikuti Light karena tertarik dengan tujuannya.

Di saat yang sama, dunia internasional heboh karena kematian misterius puluhan penjahat. ICPO [International Crime Police Organization] berkumpul membahas masalah ini. Salah satu delegasi mengusulkan untuk meminta bantuan **L**, tapi usul itu ditolak delegasi lain karena L dikenal keras kepala dan hanya mau menerima kasus yang menarik baginya. Di rapat ICPO, muncul **Watari** yang mewakili L mengatakan L sebenarnya sedang menyelidiki kasus tersebut. Melalui laptop yang dibawa Watari, L memaparkan rencananya untuk melacak pembunuh yang dijuluki Kira tersebut. Melalui program TV, seseorang bernama Lind L. Taylor atau L mengatakan Kira berbuat kejahatan kejam dan yang dilakukannya itu adalah dosa. Light yang menonton siaran itu terpancing emosinya, langsung menulis nama orang itu di Death Note. Dalam waktu 30 detik, pria tersebut mati. Kegembiraan Light tidak lama karena ternyata pria yang dibunuhnya itu bukanlah L. Lind L.Taylor adalah terpidana mati yang digunakan L untuk menjebak Kira. Melalui kejadian ini L tahu kalau Kira tinggal di Kanto - Jepang. L mengatakan ia akan menangkap dan menghukum Kira. Mendengar ini Light menjadi semakin marah dan bertekad menghabisi L yang misterius itu.

Polisi Jepang dipimpin **Yagami Souichirou** bekerjasama dengan L mulai menyelidiki keberadaan Kira. Light mengakses komputer Yagami Souichirou yang merupakan ayahnya sendiri sehingga ia tahu sejauh mana penyelidikan polisi. L sendiri curiga kalau Kira adalah anggota kepolisian, sehingga ia meminta bantuan FBI menyelidiki polisi yang terlibat dalam kasus ini. Dengan kecerdasannya Kira berhasil membunuh semua agen FBI yang datang ke Jepang untuk menyelidiki polisi Jepang. Karena kejadian ini FBI menarik bantuannya dan kepolisian Jepang marah karena tindakan L. Tindakan Kira membuat makin banyak polisi ketakutan sehingga Yagami mempersilahkan siapa saja yang tidak sanggup untuk mundur dari kasus ini. Kesempatan itu diambil banyak polisi sehingga yang tersisa hanya 5 polisi termasuk Yagami sendiri. Melalui Watari, mereka diundang langsung bertemu dengan L di sebuah hotel. Para polisi tersebut terkejut ketika berhadapan dengannya karena L tidak seperti yang mereka duga. Tanpa membuang waktu L segera membeberkan rencananya. Beberapa hari kemudian L menerima kabar menghilangnya Misora Naomi, tunangan salah satu agen FBI yang dibunuh Kira - Raye Penber. Curiga kejadian ini berkaitan dengan Kira, L memerintahkan memasang kamera dan perekam tersembunyi di rumah 2 orang yang diselidiki Raye sebelum meninggal, yaitu Yagami Souchirou dan wakilnya. Karena tidak mau keluarganya dicurigai, Yagami meluluskan permintaan L dengan berat hati. Dengan kecerdikannya, Light sadar keluarganya diawasi dan dengan bantuan Ryuk, Light bisa bersikap biasa seakan tidak ada kamera terpasang. Meski tidak menemukan bukti, L masih tetap curiga sampai suatu saat di upacara masuk universitas, ia mengenalkan diri sebagai L kepada Light. Light terkejut melihat cowok aneh di depannya adalah L yang selama ini diincar dan mengincarnya. Ia ingin membunuh cowok itu, tapi ragu karena bisa saja L bukanlah nama aslinya. L sendiri semakin mendekati Light dengan cara mengajak cowok itu bergabung di tim penyelidik Kira bersama ayahnya. Alasan lain L mengajak Light bergabung karena di saat itu muncul surat dan *video tape* dari seseorang yang mengaku Kira. Ternyata itu semua dilakukan untuk memancing Kira yang asli. Di hadapan Light, muncul Kira palsu yang sebenarnya model terkenal **Amane Misa**. Misa yang didampingi *shinigami* **Rem** memiliki Death Note dan mata *shinigami* sehingga bisa melihat nama asli seseorang dan rentang umurnya. Begitu tahu hal ini, Light menerima perasaan cinta Misa padanya. Suatu hari L mengunjungi Light di kampus, tak lama kemudian Misa juga datang untuk menemui Light. Gadis itu hampir saja keceplosan menyebut nama asli L kalau tak



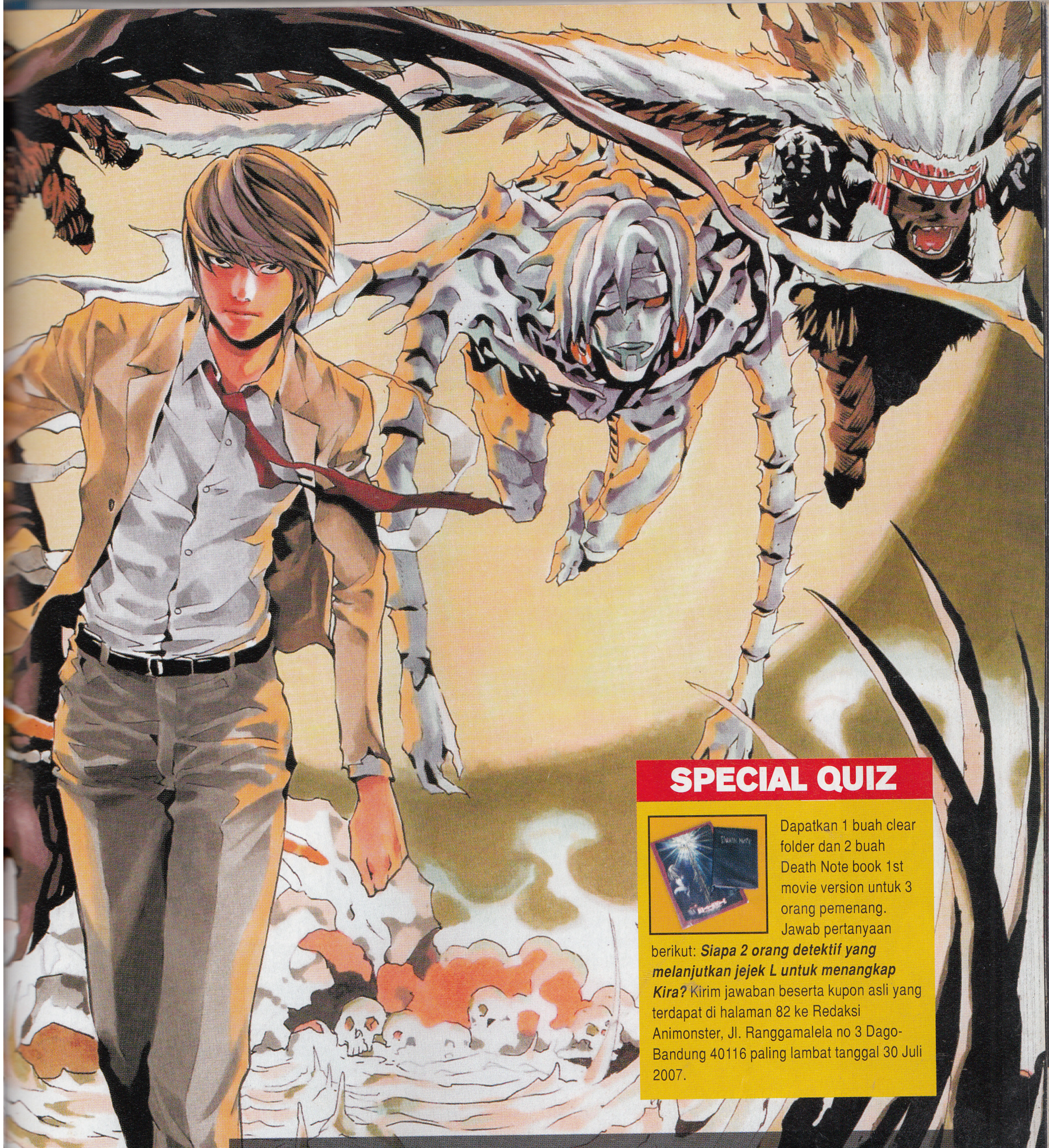




dicegah Light. Begitu Misa pergi, Light langsung menelponnya, namun ia kaget karena ponsel Misa ternyata berada di L. Semua itu sengaja dilakukan oleh L yang mencurigai Misa sebagai Kira kedua. Tidak berapa lama kemudian, Misa ditangkap dan disekap di tempat penyelidikan mereka. Rem menemui Light meminta bantuan karena tak tahan melihat penderitaan Misa. Kalau Light menolak, maka Rem bakal membunuhnya. Akhirnya Light memberitahukan Ryuk - Rem rencananya membebaskan Misa...

And if you think you've won. You never saw me change. The game that we all been playing.

Meski Misa sudah dibebaskan, L terang-terangan mencurigai Light dan Misa sebagai Kira. Beberapa kematian yang mencurigakan membawa L dan timnya menyelidiki perusahaan Yotsuba Group. Mereka mencurigai Kira ada di dalam perusahaan itu. Dugaan itu tepat, karena Rem memberikan Death Note pada Higuchi, salah satu petinggi Yotsuba Group. Dalam peristiwa pengejaran Higuchi, Yagami dan yang lain tak sengaja menyentuh Death Note sehingga mereka bisa melihat *shinigami* Rem. Pada saat yang sama, Light yang sempat hilang ingatannya tentang Death Note akhirnya ingat kembali setelah menyentuh buku tersebut. Light memanipulasi Rem untuk membunuh L dan Watari karena ia tahu betapa sayangnya *shinigami* itu pada Misa. Demi Misa, Rem melakukan hal yang terlarang bagi



SPECIAL QUIZ

Dapatkan 1 buah clear folder dan 2 buah Death Note book 1st movie version untuk 3 orang pemenang. Jawab pertanyaan berikut: ***Siapa 2 orang detektif yang melanjutkan jejek L untuk menangkap Kira?*** Kirim jawaban beserta kupon asli yang terdapat di halaman 82 ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3 Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Juli 2007.

shinigami, yaitu membunuh manusia menggunakan Death Note. Pada saat hampir bersamaan Watari dan L terkena serangan jantung, kemudian Rem menghilang menjadi pasir. Apakah ini berarti kemenangan total bagi Kira? Masih terlalu cepat bagi Light untuk berpuas diri karena muncul orang baru yang bertekad mengalahkan Kira. **Mello** dan **Near** adalah 2 anak dari panti asuhan yang sama dengan L di Inggris. Keduanya dipersiapkan untuk menjadi pengganti L, tapi sampai akhirnya hayat L tidak menyebut siapa penerusnya di antara mereka. Mello yang merasa inferior terhadap Near menolak bekerjasama dengannya, lalu meninggalkan panti asuhan untuk menempuh jalannya sendiri menangkap Kira. Meski di jalan yang berbeda, Mello dan Near mulai mengejar Kira. Jika Mello menggunakan kekerasan, Near menggunakan cara halus mendekati Kira sampai Light nyaris kehilangan akal. Kalau dulu Light mampu mengalahkan L, bisakah ia mengalahkan 2 orang yang kemampuannya setara dengan L? Siapa di antara Mello dan Near yang berhasil menangkap Kira duluan? Bisakah Light menciptakan dunia baru yang diinginkannya? Pertarungan hidup-mati antara 3 orang jenius segera mencapai klimaks...

But if you must pretend. You may meet your end.

HUMAN

Yagami Light / Kira [28 Februari 1986 - 28 Januari 2010]



Light selalu memperhitungkan setiap tindakannya dengan seksama, sulit membuktikan ia adalah Kira. Dengan Death Note di tangannya, ia bertekad menciptakan dunia tanpa kejahatan. Awalnya hanya membunuhi penjahat, tapi kemunculan L memojokkan Light sehingga ia mulai menghabisi orang tak bersalah. L membuat cowok ini frustrasi, tapi ia berhasil mengalahkan L dengan menggunakan Rem. Semua orang ia manipulasi demi tujuannya, bahkan kematian ayahnya dianggap sebagai dasar pembangunan dunia yang diimpikannya. Light tidak mencintai atau menganggap orang lain sebagai teman selain 'alat' semata. Ambisi membuatnya gila dan melenceng dari tujuan awalnya untuk menegakkan keadilan. Light beranggapan dirinya adalah Tuhan, sebenarnya ia hanyalah pembunuh berdarah dingin.
Seiyuu: Miyano Mamoru [Rikuson Hakugen - *Koutetsu Sangokushi*]

L / Ryuuzaki / L Lowliet [31 Oktober 1979 - 5 November 2004]



Kira membuatnya keluar dari persembunyian dan mengadakan kontak dengan orang selain Watari. Penampilannya seunik kepribadiannya, wajar banyak orang mengerutkan kening pertama kali melihat L. L selalu jujur mengutarakan pemikirannya tanpa peduli orang lain sakit hati mendengarnya. Bukannya ia tidak berperasaan, hanya saja L tidak membiarkan dirinya dikalahkan emosi. L bisa membaca langkah Kira karena tahu pembunuh tersebut sama sepertinya, benci kekalahan. L menyukai Light yang mirip dengannya, namun ia tetap mengawasi Light yang dicurigainya sebagai Kira. Ia tak keberatan mengorbankan jiwanya sendiri, asal bisa menangkap Kira. L yang mencintai keadilan adalah lawan seimbang Kira, sayang ia menemui ajalnya di tangan pembunuh tersebut.
Seiyuu: Yamaguchi Kappei [Inu Yasha - *Inu Yasha*]

Near / N / Nate River [24 Agustus 1991 -]



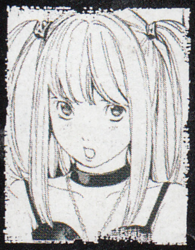
Sama seperti L, sifat Near rada aneh dan jarang menampakkan emosi. Cowok santai ini selalu dikelilingi mainan, bahkan saat ia bekerja. Ia sangat mengutamakan hasil akhir. Tidak peduli seperti apa prosesnya, bagi Near kegagalan tetaplah kegagalan. Berbeda dengan Mello, Near tidak membenci temannya tersebut. Andaikan mereka bersatu, Near yakin ia dan Mello akan bisa mengalahkan L. Belajar dari kesalahan L, Near lebih berhati-hati mendekati Kira dan baru menemuinya pada saat terakhir. Near tidak punya belas kasihan pada Light sama sekali karena baginya cowok itu hanyalah pembunuh sadis. Apapun alasannya, ia takkan pernah menyetujui pembunuhan.
Seiyuu: Hidaka Noriko [Kamiya Seizaburou - *Kaze Hikaru Drama CD*]

Mello / M / Mihael Keehl [13 Desember 1989 - 26 Januari 2010]



Mello adalah kebalikan dari Near dan L. Ia merasa rendah diri terhadap Near yang selalu mengungguliya. Maniak cokelat ini cukup berbahaya karena cenderung menggunakan kekerasan dalam beraksi. Dengan kepintarannya ia bersahabat dengan mafia yang membantu aksinya mengejar Kira. Ia bukanlah orang kejam, karena ketika temannya tewas, Mello terlihat menyesal. Kelemahan terbesarnya adalah membiarkan emosi mengalahkan akal sehat yang membawanya pada kegagalan. Mello menolak bekerja sama dengan Near menangkap Kira, tapi berkat pengorbanannya Near mendapat bukti Light adalah Kira.
Seiyuu: Sasaki Nozomu [Daikenja - *Kyou Kara Maou*]

Amane Misa [25 Desember 1984 - 14 Februari 2011]



Kedua orang tuanya dibunuh oleh perampok, maka ia berterima kasih ketika perampok tersebut dibunuh Kira. Misa seharusnya tewas oleh *stalker*, tapi ditolong oleh *shinigami* Jealous yang mencintainya. Death Note miliknya didapatkan dari *shinigami* Rem. Misa bakal melakukan apapun demi Light yang dicintainya, sehingga Light memanfaatkannya habis-habisan. Kemampuan beraktingnya sangat membantu Light menjalankan semua rencananya. Misa lebih menuruti emosi daripada mengikuti akal sehat.
Seiyuu: Hirano Aya [Suzumiya Haruhi - *Suzumiya Haruhi no Yuutsu*, Izumi Konata - *Lucky Star*]

Mikami Teru [7 Juni 1982 - 7 Februari 2010]



Sejak kecil Teru mempunyai rasa keadilan tinggi. Teru selalu membela siapapun yang lemah meski ia akhirnya juga ditindas. Ia percaya untuk menegakkan keadilan, orang-orang jahat harus dimusnahkan dari dunia ini. Kehadiran Kira yang seakan mendukung pandangannya membuat Teru bahagia, apalagi setelah Kira mengiriminya Death Note. Kesetiaan Teru pada Kira yang dianggapnya Tuhan tidak usah diragukan lagi, namun kesetiaan buta tersebut menjerumuskan keduanya pada kehancuran.
Seiyuu: Matsukaze Masaya [Jin - *Seirei no Moribito*, Haruna Motoki - *Ookiku Furikabutte*]

Yagami Souichirou [12 Juli 1955 - 11 November 2009]



Ayah Light ini adalah polisi yang ditugaskan dalam seksi khusus kasus Kira. Yagami mendedikasikan hidupnya demi mengejar Kira, bahkan ia rela keluar dari kepolisian demi tekadnya tersebut. Berat bagi Yagami menghadapi tuduhan Light adalah Kira, tapi ia menguatkan hati membiarkan L menginterogasi putranya kebanggaannya itu. Sadar ia melibatkan banyak orang dalam penyelidikan berbahaya, Yagami membuat perjanjian dengan Ryuk menukar mata *shinigami*.
Seiyuu: Uchida Naoya

Watari/ Quillsh Wammy [1 Mei 1933 - 5 November 2004]



Merupakan perantara L dengan polisi sebelum tim penyelidik dibentuk. Pria tua ini menciptakan barang-barang untuk dipakai dalam penyelidikan seperti badge palsu dan ikat pinggang dengan transmisi yang berhubungan dengan ponsel Watari. Watari sebenarnya pencipta terkenal yang mendirikan banyak



SHINIGAMI

Dikenal sebagai Grim Reaper/God of Death yaitu dewa penguasa/pengendali kematian yang menangani jiwa yang kembali ke alam kematian. Menurut legenda, satu jiwa akan melayang setiap *shinigami* mengayunkan sabitnya. Makanya orang yang bersangkutan harus mengorbankan jiwa orang lain untuk menghindari hal tersebut. Jika seseorang terfoto dengan *shinigami*, tandanya bakal ada bahaya mengancam orang yang terfoto itu. Biasanya *shinigami* dianggap sebagai sosok jahat, tapi sebagian orang menyebutnya sebagai 'petani yang mengabdi pada dewa tertinggi'. Dalam konteks ini *shinigami* adalah sosok yang mencegah hantu gentayangan dan membimbing jiwa orang mati agar sampai ke dunia kematian dengan tenang. Sosok dewa kematian ini digambarkan membawa *schyte* besar atau sabit biasa; mengenakan jubah hitam yang kadang compang-camping; tubuhnya tengkorak putih atau mumi, mengendarai kuda tengkorak. Beberapa sumber menyebutkan *shinigami* tidak punya kaki dan melayang-layang di udara.

Menurut agama dan legenda
Hampir setiap kebudayaan memiliki legenda *shinigami*. Posisinya sebagai 'kematian'dan 'kelahiran'sangat penting. Kesannya ia adalah sosok jahat, tapi keberadaannya dalam beberapa agama penting, bahkan ada kepercayaan menyembah *shinigami* sebagai dewa tertinggi. Perlu diingat, kepercayaan ini BUKAN aliran sesat karena pandangan hidup mereka adalah "Kami memiliki dewa yang punya kekuatan mengendalikan hidup dan mati kami." Dalam beberapa ajaran agama tertentu *shinigami* tidak ada, namun mereka memiliki malaikat yang bertugas mencabut nyawa manusia.

panti asuhan dengan uang hasil paten ciptaannya. L, Mello, dan Near dibesarkan di panti asuhan miliknya.
Seiyuu: Kobayashi Kiyoshi

Matsuda Touta [14 Desember 1978 -]



Anak buah ayah Light. Polos, kadang ngomong seenaknya, dan ceroboh merupakan sifat Matsuda. L sering kesal dengan kecerobohan Matsuda, tapi ia membiarkannya tetap dalam grup mereka. Ia rela berkorban demi kesuksesan penyelidikan, makanya Matsuda mengajukan diri menukar mata *shinigami* dengan Ryuk. Matsuda mengidolakan Yagami dan menyukai Light, sehingga ia sangat kecewa ketika tahu Light adalah Kira.
Seiyuu: Naitou Ryou [Minamoto Naomi - *Capeta*, Takeda Hirokazu - *Gunparade Orchestra*]

SHINIGAMI

Dunia tempat *shinigami* merupakan daerah tandus. Tugas utama mereka adalah menulis nama manusia dalam Death Note. Begitu manusia itu meninggal, *shinigami* tersebut akan mendapatkan sisa rentang hidup manusia yang ia tulis namanya. *Shinigami* tidak diberikan target kerja, sehingga wajar mereka merasakan kebosanan. Mereka dilarang datang ke dunia manusia, kecuali mempunyai alasan yang sangat kuat. Tugas *shinigami* adalah mengambil nyawa manusia, jika mereka menggunakan Death Note untuk memperpanjang umur manusia, seketika juga *shinigami* tersebut hilang menjadi pasir.

Ryuk



Shinigami jantan pemilik asli Death Note yang dipegang Light. Ryuk sengaja menjatuhkan Death Note ke dunia manusia supaya dipungut seseorang. *Shinigami* maniak apel ini mengikuti Light karena tertarik pada apa yang dilakukan Light dengan Death Note. Hubungannya dengan Light tidak sedalam Rem-Misa, namun ia terharu melihat Light masuk universitas. Ia mengaku tidak berpihak pada siapapun, tapi beberapa kali membantu Light yang dalam kesulitan. Ia mengingatkan Light bahwa pemilik Death Note akan mati mengenaskan, sayang peringatan itu dianggap angin lalu.
Seiyuu: Nakamura Shidou

Rem



Dari *shinigami* inilah Misa mendapatkan Death Note. *Shinigami* betina ini membenci Light karena tahu cowok itu memanfaatkan Misa. Rem melindungi dan melakukan apapun demi Misa yang disayanginya. Oleh karena itu ia mau bekerjasama dengan Light. Rem tidak bisa membunuh cowok itu karena tahu Misa akan bersedih, dan ia tidak bisa membiarkan L hidup karena suatu saat pasti L bakal menangkap Misa. Dihadapkan pada dua pilihan sulit, Rem memilih membunuh L dan Watari, lalu ia menghilang menjadi pasir.
Seiyuu: Saito Kimiko



Arm yourself because no-one else here will save you. The odds will betray you. And I will replace you

Death Note lahir dari duet brilyan Obata Takeshi dan Ooba Tsugumi. Obata Takeshi lahir pada tanggal 11 Februari 1969. Keinginannya menjadi *mangaka* timbul saat ia kelas 2 SMP. Beliau pernah membuat *gag manga* **Cyborg Jii - chan G**, namun *sensei* lebih terkenal karena kolaborasinya dengan *mangaka* lain yang menghasilkan ***Hikaru no Go*** [Hotta Yumi], ***Karakuri Zoushi Ayatsuri Sakon*** [Sharakumaro], dan ***Arabian Majin Bokentan Lamp Lamp*** [Susumu Sendo]. Saat ini Obata-*sensei* berkolaborasi dengan Takano Tsuneo mengerjakan *manga* ***Blue Dragon-Ral Grado*** yang diserialisasikan di WJ. Tidak banyak yang diketahui mengenai Ooba Tsugumi. Beliau lahir di Tokyo, hobinya mengoleksi cangkir teh dan menulis ide cerita sepanjang hari sambil memeluk lututnya seperti L. Ia tertarik menjadi *mangaka* saat berumur 18 tahun karena saran temannya. Ooba Tsugumi bukan nama asli beliau, fans curiga sebenarnya ia adalah **Gamou Hiroshi**, penulis *manga* ***Tottemo ! Luckyman*** yang dimuat di JUMP. Namun kebenaran berita ini belum bisa dikonfirmasikan.

Ide cerita *Death Note* sudah lama berada dalam pikiran Ooba-*sensei*. Ketika ia mencoba membuat *manga*, *sensei* mengirim 2 contoh skrip cerita ke Shueisha yang tertarik dengan *Death Note*. Kebetulan saat itu Obata-*sensei* yang baru menyelesaikan *HikaGo* mau membuat ilustrasi untuk *Death Note*. Kemunculan *Death Note* mengagetkan para pembaca Weekly Jump [WJ]. Mengapa? Karena *Death Note* merupakan *suspense thriller* yang jarang ada dalam *shounen manga*. *Sensei* membuat *Death Note* berbeda dari *shounen manga* lain yang kebanyakan bertema *battle*, jadi ia mencoba membuat sesuatu yang baru. Saat membuat *pilot chapter Death Note*, mereka berdua belum pernah bertemu. Keduanya berhubungan melalui editor saja. Setelah *Death Note* mulai dimuat di WJ, barulah keduanya bertemu di pesta tahun baru Shueisha tahun 2003. Dalam pembuatan *Death Note*, Ooba-*sensei* terlebih dahulu menulis dialog, lalu membaginya dalam beberapa panel. Setelah disetujui editor, *draft* tersebut dikirim ke Obata-*sensei* yang membuat ilustrasinya. Setelah ilustrasi selesai, barulah dimasukkan dialog ke dalamnya. Sudut pengambilan dan ekspresi karakter diserahkan Ooba-*sensei* pada Obata-*sensei*. Ooba-*sensei* sengaja membuat Kira kedua adalah wanita supaya beliau bisa memasukkan unsur cinta dalam *Death Note*. Tadinya Kira kedua dan Rem hendak ia munculkan lebih awal, namun dicegah editor yang meminta memunculkan mereka setelah cerita berkembang lebih jauh.

Saat ditanya siapa tokoh favoritnya dalam *Death Note*, Obata-*sensei* menjawab L. Beliau menyukai L yang menurutnya mirip dengan detektif kesukaannya, Sherlock Holmes. Kesulitan yang dialaminya adalah menggambar desain *shinigami*. Awalnya Ryuk digambarkan sebagai cowok *cool* berumur sekitar 20 tahun dengan penampilan keren plus sayap hitam. Dalam pikirannya, *image shinigami* sesuai dengan band aliran *Visual Kei*. Ketika diperlihatkan ke editor, mereka merasa Ryuk bukanlah karakter yang *cool*. Akhirnya *sensei* mengubah desain Ryuk supaya *shinigami* tersebut tidak menjadi pusat perhatian pembaca yang harusnya diarahkan pada Light. Obata-*sensei* tidak sekedar menggambar mengikuti naskah, terkadang ia mengubah adegan supaya lebih seru. Contohnya adegan kematian Raye Penber, dalam draft awal Raye tewas tanpa pernah melihat wajah Light. Adegan tersebut diubah menjadi Raye sempat melihat wajah Light sebelum meninggal sehingga terkesan dramatis. Dalam chapter terakhir, fans menduga gadis yang muncul mengenakan



kerudung adalah Misa. Obata dan Ooba-*sensei* menegaskan gadis itu hanyalah pemuja Kira. Mereka sudah merencanakan serial ini tamat pada chapter 108. Begitu Takada muncul kembali di hadapan Light, keduanya sudah memutuskan bagaimana mengakhiri cerita *Death Note*. Mereka sengaja memilih angka 108 yang terinspirasi dari bel yang dibunyikan 108 kali untuk mengakhiri tahun dan menyambut tahun baru. Bunyi bel tersebut melambangkan108 godaan duniawi yang harus dilewati manusia sebelum mencapai nirwana.

Buku-buku yang sudah dirilis sehubungan dengan serial ini adalah ***Death Note 13: How to Read***, *artbook* ***Blanc et Noir***, novel ***Death Note: Another Note Los Angeles BB Renzoku Satsujin Jiken***, dan 2 *guide movie book*.

You can't deny the prize it may never fulfill you. It longs to kill you. Are you willing to die?

Sebelum versi anime, *Death Note* lebih dulu diangkat menjadi 2 *movie live action* yang dibintangi Fujiwara Tatsuya sebagai Light dan Matsuyama Ken'ichi sebagai L. Anime mulai ditayangkan 3 Oktober 2006 dan akan berakhir pada episode 37. Anime diproduksi oleh **Madhouse** [*Claymore, Devil May Cry, Saiunkoku Monogatari*], didukung staf berpengalaman yaitu **Araki Tetsuro** [sutradara], **Inoue Toshiki** [*series composition*], dan **Kitao Masaru** [*character design*]. Musik ditangani **Taniuchi Hideki** dan **Hirano Yoshihisa** yang pernah kamu dengar karyanya dalam *Ouran Koukou Host Club*. Band J-rock **Nightmare** membawakan *opening-ending song* pertama berjudul ***the World*** dan ***Aluminia***. Sejak episode 20, **Maximum the Hormone** menggantikan mereka menyanyikan *opening-ending song* berjudul ***What's Up People?!*** dan ***Zetsubou Billy***.

Sampai saat ini sudah dirilis 3 CD musik *Death Note*, yaitu: ***Sound of Death Note, Death Note Tribute***, dan ***Death Note OST***. Dua CD pertama berkaitan dengan *Death Note movie* [musik dibuat dan diaransemen **Kawai Kenji**], sedang CD terakhir dibuat berdasarkan anime. *Sound of Death Note* terdiri dari 26 lagu plus 1 *track Message from Ryuk*. *Death Note Tribute* terdiri dari 15 lagu yang semuanya dibawakan penyanyi terkemuka seperti Suga Shikao FEAT. AMAZONS, m-flo, Buck Tick, Kirito, Matsuura Aya, dan lain-lain. *Death Note OST* berisi 30 lagu termasuk OP-ED pertama TV size.

Life is gone with just a spin of the wheel.

Novel berjudul ***Death Note: Another Note Los Angeles BB Renzoku Satsujin Jiken*** ditulis oleh Obata Takeshi dan Ooba Tsugumi bekerjasama dengan Nishio Ishin. Diterbitkan oleh Shueisha pada 1 Agustus 2006, novel setebal 178 halaman ini mengambil *time-line* sebelum *Death Note manga* dimulai. Novel diawali oleh narasi Mello, menceritakan terjadinya serangkaian pembunuhan kejam di Los Angeles oleh Beyond Birthday. Di apartemennya, agen FBI Misora Naomi berpikir untuk keluar dari FBI karena kesalahannya dalam tugas sebulan sebelum kasus The Los Angeles BB Serial Killer Case dimulai. Naomi melihat ada e-mail masuk di laptopnya yang berasal dari pacarnya sesama agen FBI, Raye Penber. Setelah dibuka, ternyata e-mail itu berasal dari L yang meminta maaf menggunakan nama Raye untuk menghubunginya. L meminta bantuan Naomi menyelesaikan sebuah kasus, untuk itu ia mengajak wanita tersebut bertemu dengannya secara *online* melalui server khusus. Setelah meng-*hack* server tersebut, Naomi mulai *chatting* dengan L. Pada intinya L meminta bantuan Naomi menangani kasus The Los Angeles BB Serial Killer Case. Alasan ia memilih Naomi karena wanita itu adalah detektif terbaik. Naomi akhirnya mau menerima permintaan L. Kembali terjadi pembunuhan. Naomi yang berada di lokasi diminta L menyelidiki tempat tersebut. Saat berada di kamar tempat kejadian, Naomi terkejut melihat ada sosok cowok merangkak keluar dari kolong tempat tidur. Sosok tersebut mengenalkan dirinya sebagai detektif Luxaky Luee. Melihat penampilannya, Naomi sulit untuk percaya pada cowok tersebut. Luxaky mengajak Naomi bekerjasama menyelidiki kasus tersebut yang langsung ditolak oleh Naomi. Pada pembunuhan berikutnya, lagi-lagi Naomi bertemu Luxaky. Mereka mulai bekerja sama menyelidiki pembunuh sadis tersebut. Naomi menyadari adanya kesamaan antara semua korban, yaitu inisial nama dan posisi tubuh ketika tewas. Raye memberitahu Naomi bahwa tidak ada orang bernama Luxaky Luee, yang berarti Luxaky memberikan identitas palsu. Naomi melaporkan semua penemuannya pada L yang lalu memujinya berhasil menemukan semua petunjuk. Naomi sendiri sempat diserang Beyond Birthday, ia berhasil menyelamatkan diri menggunakan keahlian capoeira. Setelah merangkai berbagai petunjuk, akhirnya Naomi tahu identitas Beyond Birthday sebenarnya... Novel ini menyinggung sekilas masa lalu L dan anak-anak asuhan Quillsh Wammy yang dididik supaya bisa menggantikan L suatu hari nanti.



The coldest blood runs through my veins. You know my name.

Tema *shinigami* bukanlah hal baru lagi. *Bleach, Shinigami no Ballad, Soul Eater, Yami no Matsuei* adalah serial yang menampilkan dewa kematian tersebut. Apa daya tarik *Death Note* sampai-sampai penjualan volume 1 menembus angka di atas satu juta kopi dalam waktu dua bulan? Seperti yang disebut di atas, *Death Note* tergolong kelam untuk cerita yang diserialisasikan di Weekly Jump. Jika selama ini *shinigami* mencabut nyawa manusia, dalam *Death Note shinigami* hanya mengawasi manusia mencabut nyawa sesamanya. Pembaca tidak dimanjakan adegan *action*, tapi diajak untuk berpikir dan menikmati

ketegangan yang disajikan dalam serial ini. Kedua *sensei* membuat *cliffhanger* di hampir setiap *chapter* sehingga pembaca berdebar-debar menunggu kelanjutan ceritanya.

Artwork Obata-*sensei* yang detail dan bersih menambah nilai plus *manga* ini. Sayang kualitas cerita *Death Note* sempat menurun setelah kematian L. Banyak pembaca mengeluh setelah tewasnya detektif itu, cerita terasa dipanjang-panjangkan. Untung Obata dan Ooba-*sensei* menamatkan *Death Note* di saat yang tepat dengan *ending* tak terduga.

Death Note merupakan simbol kekuasaan seseorang terhadap orang lain. Ketika pertama kali mendapat Death Note, Light bertekad menciptakan dunia baru yang ideal baginya, yaitu dunia di mana tidak ada kejahatan. Untuk menciptakan dunia seperti itu, maka ia harus memusnahkan orang-orang jahat. Namun lama kelamaan situasi dan ambisi membuat Light melakukan perbuatan yang tidak ada bedanya dengan orang-orang yang ia bunuhi.

Meski tidak seekstrim Light, dalam dunia nyata banyak orang-orang sepertinya. Ketika seseorang diangkat menjadi penguasa, ia memegang teguh idealismenya dan berjanji akan membahagiakan rakyat. Seiiring perjalanan waktu, idealismenya meluntur dan penguasa tersebut tidak segan melukai rakyatnya supaya ia terlihat 'benar' dan 'menyingkirkan'siapa pun yang menghalanginya. Hal ini persis seperti dialami Light. Ketika dikritik sebagai pembunuh kejam, Light bersikap defensif. Ia langsung menghabisi orang itu karena merasa benar dan orang yang mengatainya itu salah. Kemunculan L membuatnya lupa tujuan semula, ia pun berubah menjadi pembunuh massal. Ketika dipojokkan pada situasi tertentu, manusia bisa kehilangan akal sehat sehingga menghabisi siapa saja yang menghalanginya. Hal itu bisa dicegah jika manusia memiliki hati nurani dan keyakinan pada diri sendiri supaya tidak terpengaruh pada apa yang dihadapinya. Andaikan Light menggunakan hati nurani, maka ia tak perlu menggunakan Death Note untuk menciptakan dunia yang diidamkannya.

Andaikan Death Note memang ada di dunia ini, apa yang akan kamu lakukan jika memilikinya?

You can't deny the prize it may never fulfill you. It longs to kill you. Are you willing to die?

Berikut ini adalah petikan dari beberapa *interview* dengan Obata Takeshi dan Ooba Tsugumi dari *Death Note 13 How To Read*: **[WARNING. HINDARI BAGIAN INI JIKA TIDAK MENYUKAI SPOILER]**

Siapakah shingami favorit anda dan mengapa?

Ooba
Ryuk. Karena kalau saya menyukai yang lain, ia akan kehilangan muka. *tertawa*

Obata
Rem. Meskipun ia *shinigami*, ia sebenarnya baik.

Sebutkan 3 adegan favorit anda dan alasannya.

Ooba

1. Page. 19 - Kutsujoku. Adegan "Aku adalah L". Saya sangat antusias dengan adegan tersebut.
2. Page. 58 - Kyouchuu. Adegan kematian L. Saya tidak bisa makan 3 hari karena begitu *shock*.
3. Page. 107 - Maku. Adegan kematian Light. Meski berpikir akhirnya tiba saat ini, adegan tersebut digambarkan lebih hebat dari yang saya bayangkan.

Obata

1. Page. 19 - Kutsujoku. Ketika L dan Light bertemu, karena saya tidak pernah membayangkan L akan menyebutkan namanya.
2. Page. 58 - Kyouchuu. Saat L tewas. Saya selalu bersemangat menggambar adegan kematian tokoh yang saya sukai.
3. Page. 108 - Kan. Adegan terakhir seorang gadis sedang berdoa. Saya ingin menggambar sesuatu yang indah untuk mengakhiri kisah ini.

Siapa karakter paling malang menurut anda? Tolong jawab menurut penilaian anda.

Ooba
Keluarga Yagami. Hidup Light hancur setelah memungut Death Note, dan Souichirou tewas dalam tugas. Keluarga yang ditinggalkan, Sachiko dan Sayu, juga kasihan.

Obata
Semua anggota keluarga Yagami

Apakah anda mendiskusikan ending dari serial ini?

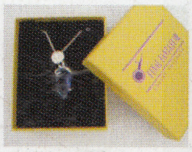
Ooba: Tidak. Saya mengirim *storyboard* seperti biasanya. Editor akan mengabarkan padanya semua perkembangan cerita.
Obata: Yah, saya mendengar Light akan tewas mengenaskan pada akhirnya. Diam-diam saya mengharapkan adegan tidak seperti itu, makanya terasa mengagetkan melihat ia benar-benar tewas menyedihkan seperti itu.
Ooba: Gambarnya begitu menakjubkan. Obata-*sensei* juga membuat perubahan besar dalam *storyboard* adegan kematian Light.


Kalung Cincin Deathnote

Cincin Deathnote

Cincin WOW

Cincin Naruto

Kalung Cincin Gelang FF

Kalung FF Yuna

Cincin Hunter X Hunter

Buku Deathnote Movie 2

Waist Chain Deathnote

Jam tangan Bleach

animeZET.com
Anime accessories & anime series
Pusat Barat : PTC (Pakuwon Trade Center) Lt UG E8 no 9
Pusat Timur : Galaxy Mall Lt 2 open space depan wendys
ITC Mega Grosir Lt 3 B 3a no 1,2
SURABAYA
Tunjungan Plaza 4, Royal Plaza COMING SOON !
Untuk pertanyaan / pemesanan melalui sms ke no 081332978688
email ke animezet@gmail.com
Visit our website www.animezet.com

JADWAL TERBIT KOMIK BULAN July 2007

ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Naruto 33
Cute Children 1
Hot Blooded Girl 21
Firefighter Daigo 8
Doraemon Spesial 17
Tale of The Sea King 10
Gamon The Demoltion Man 7
Banana Fish 17
Aegis in the Dark 19
Natural 9
Sakura Tetsu Diary 2
Master School Olympus 3
A Story of Heroes 5
Dear Boys Act. II 18
Venus 3
Change Guy 9
7 Seeds 10
Petit Cossette 2
Ranma 1/2 17
M to N vol.1
Game Monster 3
The Law of Ueki 16
Ghost Sweeper Mikami 17
Jango the Solar Boy 4
B X B Brother 8
Night Robbers 1
Bobobo-Bo-Bo-Bobo 7
Eyes Shield 8
Black Cat 15
Emma 3
Sands' Chronicle 4
SM: Wind Grave 5
Ruler of The Land 38
Reborn Kumiho 14
Mr. Fullswing 6
Whistle 17
Wild Half 11
Cross Over 1
Beck 2
Sweet Lolipop 3
Recast 3
Fullmetal Alchemist 4
Dewi Karin 3
Mermaid Melody 3
Your Prisoner 4
Nodame Cantabile 17
Comic Bomber 1
Claymore 8
Kyuma 3
God Hand Teru 8
SM: Ghost School 4
Yukan Club 7
The Extra Kobayashi 15
Majoko 2
Trinity Blood 7
SC: Hamakada Piano Salon
SC: Overhead Cottage
SL: My Best Mikan
Ultra Cute 1
Conan 48
Sersan Keroro 9
Kunimitsu 10
Piano Hutan 9
Yuyu Hakusho 9
Fairy Idol Kanon 4
Skip Beat 9
QED 25
Western Shotgun 23
Flash of Wind 20

Catatan: jadwal sewaktu-waktu bisa berubah.

m&c!

Rasetsu's Flower 2
Heaven 2
Neck and Neck 2
Prince of Tennis 23
Honey 6
Twins 41
Long Hu Men 129-130-131
Prince of Tea 22
Nadeshiko Club 1
Momoko Manual
Gokuraku Smile
Open Sesame
Monika 100
Cherry 20
B-Eyes 4
Lover's Discovery 6
Full House Kiss 4
I'm Doshiro 2
Ksatria Langit 29-30
G-School 1
Angel Duster
Ageha 100% 4
Nube 22
Tenchi Muyo 10
Shanimuni Go 6
My Happiness In You 4
Raising Moe 3
Alive 1
My Medicine
Carnivora Love 1
Gash BEll 28
Never Give Up 4
June The Little Queen 2
Hai Miiko 18
Archlord 1
Autofocus 1
Mebius Union 3
Cinderlella Man 3
Blossom 3
My Girl 2
The Era of Aerial
Sepulture 3
Innocent Dragon 3

"Aluminia"

by Nightmare [Death Note ending theme]

A#m G# A#m D#
Nagareru toki no naka matataku
D#m F A#m A#
Setsunateki kirameki o
F# G# F A#m
Kono yo no kioku ni kizamu tame
F# G# A#m
Arukitsuzukeru Believer

Interlude: A#m - Cm - C# - G - F# (2x) F

A#m G#
Dare ni mo mirenai yume o mite
F# F
Iranai mono wa subete suteta
D#m F A#m
Yuzurenai omoi Kono mune ni yadoshite

G# F# G# A#m F# G# A#m
Mada riaru idearu no hazama ni ite
F# G# A#m D#m F# A#m
Gisei no kase ni ashi o torarete mo
F# G# A#m F# G# A#m
Afureru shoudou osaekirenai
F# G# A#m Cm F
Tsuyoku motomeru kokoro ga aru kara

A#m G# A#m D#
"Itsuwari" "Osore" "Kyoshoku" "Urei"
D#m F A#m A#
Samazama na negateibu ni
F# G# F A#m
Torawareru hodo yowaku wa nai
F# G# A#m
Kodoku mo shiranu trickster

Interlude: A#m - Cm - C# - G - F# (2x) F

A#m G#
Yozora o tsukisasu biru no mure
F# F
Hoshi nado mienai sora miage
D#m F A#m
"Mayoi wa nai ka" to Jibun ni toikakeru

G# F# G# A#m F# G# A#m
Kono machijuu afureru mono ni mamire

F# G# A#m D#m F# A#m
Utsutsu o nukasu you na koto wa nai
F# G# A#m F# G# A#m
Asu e to tsunagaru michi no hate de
F# G# A#m Cm F
Kono te ni tsukamu mono o mitai kara

Melody I : F# - G# - A#m (8x)

F# G# A#m
Mabuta o toji
F# G# A#m
ishiki no umi ni ukande
F# G# A#m F# G#
Omoiegaku Risou o te ni suru sono toki o

Melody II : F# - G# - A#m (3x) D# - Cm - F

F#
Kagiri aru "sei" o kono yo ni uke
F# D#m F# A#m
Kare yuku dake wa oroka ni hitoshii
F# G# A#m F# G# A#m
Hoka no dare mo ga mochienai mono
F# G# A#m Cm F
"Jibun jishin" to iu na no kesshou e

A#m G# A#m D#
Kireigoto o tsukitoosu koto
D#m F A#m A#
Itsuka fakuto e kawaru
F# G# F A#m
Katakuna ni shinjitsuzukeatai
F# G# A#m
It's just my faith. The absolute truth.

A#m G# A#m D#
Nagareru toki no naka matataku
D#m F A#m A#
Setsunateki kirameki o
F# G# F A#m
Kono yo no kioku ni kizamu tame
F# G# A#m
Arukitsuzukeru Believer

Ending:
A#m - G# - A#m - D# - D#m - F - A#m - A#
F# - G# - F - A#m - F# - G#



MUSHI-UTA TV

© Mushi-Uta Production Committee



Jepang di masa depan. Di sana muncul monster aneh yang disebut *mushi*. Mereka merasuki tubuh manusia dan memberinya kekuatan luar biasa. *Mushitsuki*, manusia yang dirasuki *mushi*, sangat ditakuti, dibenci, dan dikucilkan dari masyarakat, atau mereka dibunuh oleh *mushi* itu sendiri. Saat itu, seorang pelajar SMU bernama **Kusuriya Daisuke** bertemu **Anmoto Shiika**, seorang cewek yang kabur dari *Garden*, rumah sakit bagi para *mushitsuki*. Tokkan, agensi khusus yang menangani *mushitsuki*, memerintahkan *mushitsuki* terkuat bernama **Kakko** untuk memburu Shiika. Namun, ada beberapa orang yang melawan Tokkan, mereka disebut *Mushibane* yang dipimpin oleh **Lady Bird**. Ia memerintahkan anak buahnya untuk menemukan Shiika sebelum didahului Tokkan. ***Mushi-Uta*** adalah serial *light novel* karangan **Kyouhei Iwai** yang ilustrasinya dikerjakan oleh **Ruroo**. Kemudian dibuat dalam bentuk *manga* dimana **Seijuro Miz** menangani *artwork*-nya. Sutradara **Kazuo Sakai** lalu mengangkatnya ke layar kaca dibantu oleh Kanetoshi Kamimoto [*Bakuretsu Tenshi - Infinity -, Burst Angel*] sebagai *character design*-nya. Anime ini akan ditayangkan sebanyak 12 episode di saluran WOWOW Jepang mulai 5 Juli 2007 mendatang.

DRAGONAUT THE RESONANCE TV

© Dragonaut Project



Dragonaut - The Resonance adalah anime terbaru dari Gonzo yang diharapkan menjadi hit setelah produksi terdahulunya seperti *Brave Story* dan *Last Exile*. Di masa depan, bumi dilanda krisis, yaitu serbuan naga dari luar angkasa. Bagi umat manusia yang belum bisa mengembangkan pesawat luar angkasa, serbuan naga tersebut sulit untuk dilawan. Akan tetapi, organisasi pengembangan luar angkasa internasional yang disebut ISDA menciptakan senjata biologis rahasia yang disebut *Dragonaut*. Pada suatu hari, nasib mempertemukan **Jun Kamishina** dengan seorang cewek misterius bernama **Toa**. Jun yang hidup sendiri sejak keluarganya tewas dalam kecelakaan pesawat, akhirnya jatuh cinta padanya. *Dragonaut* dikendalikan oleh seorang manusia, dan itu adalah Jun. **Manabu Ono** [*Transformers: Cybertron*] ditunjuk sebagai sutradaranya, sedangkan *character design*-nya dipercayakan kepada **Uno Makoto** [*Love Hina*], dan **Junya Ishigaki** [*Mobile Suit Gundam Wing*] ditempatkan pada posisi *mechanical design*. *Dragonaut - The Resonance* akan ditayangkan pada bulan bulan Oktober 2007 nanti.

BACCANO! TV

© Ryohgo Narita - Media Works / Project Baccano!



Tahun 1711, para ahli kimia pergi dari negeri asalnya melintasi samudera Atlantik menuju dunia baru. Mereka membawa minuman keabadian yang berasal dari iblis. Siapapun yang meminumnya akan hidup selama-lamanya dan hanya bisa dihancurkan oleh manusia abadi lainnya. Tahun 1930, di kota New York, seorang anak bernama **Filo Procenzo** dan bos dari keluarga **Martillo** yang kikir, pasangan pencuri yang bodoh bernama **Isaac Dian** dan **Milia Harvent**, lalu tiga mafia dari keluarga **Gandol**, seorang anak nakal bernama **Dallas** dan adik perempuannya bernama **Eve**, dan seorang ahli kimia berumur 200 tahun bernama **Cerrad Quetz** dan asistennya yaitu **Ennis**, menjalani hidup yang berbeda hingga Cerrad menemukan kembali minuman keabadian yang menyatukan takdir mereka. *Baccano* adalah "bunyi" dalam bahasa Italia, namun **Ryohgo Narita**, pencipta anime berjudul ***Baccano!*** ini menerjemahkannya sebagai keributan yang bodoh. Anime yang ditayangkan bulan Juni 2007 ini diproduksi Brains-Base dan Media Works dan disutradarai oleh **Takahiro Omori** [*Jigoku Shoujo Futakomori*], sementara *character design*-nya oleh **Takahiro Kishida** [*Noein - to your other self*].

RENTAL MAGICA TV

© Rental Magica Production Committee



Diangkat dari serial *light novel* karya **Makoto Sanda** berjudul sama yang ilustrasinya dikerjakan oleh **pako**, anime berjudul ***Rental Magica*** akan segera diproduksi tahun ini oleh ZEXCS. Serial *light novel* Rental Magica sendiri telah diserialisasikan di majalah The Sneaker terbitan Kadokawa Shoten sejak 31 Agustus 2004 dan hingga kini telah mencapai volume 9. Versi *manga* yang *artwork*-nya ditangani oleh **Akiho Narimiya**, juga telah dimuat di majalah bulanan Asuka. *Rental Magica* menceritakan kehidupan **Isuki**, seorang pelajar SMU yang mewarisi perusahaan yang mempekerjakan para penyihir dari ayahnya. Hanya dengan menelpon, kita bisa meminjam penyihir dari perusahaan yang bernama *Astral* itu. Untuk menggarap anime ini, sutradara **Itsuro Kawasaki** [*Mamoru-kun ni Megami no Shukufuku wo!*] akan dipertemukan dengan **Minako Shiba** [*Tsubasa: RESERVoir CHRoNiCLE*] selaku *character design*-nya. Belum diketahui kapan dan di stasiun TV mana akan ditayangkan, namun website dari majalah The Sneaker akan mengumumkan tanggal penayangan dan informasi *seiyuu-nya* pada bulan Juni 2007 ini.



www.GilaKoleksi.com



new arrival :
SIC 38 Kikaider & double machine
Dragon ball z hybrid
Megahouse Excell Seiya,
Dragon, Athena
SIC 18 V3 & riderman
Kuuga mighty form
SIC 13 Masked Rider Kuuga

Toko ITC permata hijau
lt 2 blok B1no 1
Hub: Rifai 0816 1948 160
Diana 0815 8888 660

e-mail : gilakoleksi@gmail.com





TOKYO INTERNATIONAL ANIME FAIR 2007



Tokyo big sight



Hybrid model dari Gundam RX-78 di ajungan Sunrise

Setelah pada edisi lalu kita mengulas liputan tentang APIAC 2007, maka kali ini kita akan menampilkan hasil jepretan kamera Bpk. Denny A. Djoenaid, yang beruntung bisa hadir di area TAF 2007 ini. ***Tokyo International Anime Fair*** adalah *event* tahunan yang diadakan oleh *Tokyo International Anime Fair Executive Committee*, yang diketuai langsung oleh Gubernur Tokyo. Sejak dimulai pada tahun 2002, *event* ini selalu dilangsungkan di *Tokyo Big Sight*. Gedung dengan bentuk unik ini memiliki nama asli *Tokyo International Exhibition Center*, sebuah *convention center* di Odaiba, Tokyo Bay, yang mulai dioperasikan pada April 1996. Tokyo Big Sight ini terdiri dari 3 bagian: *Conference Tower*, *West Exhibition Hall*, dan *East Exhibition Hall*. Nah, di bagian *East Exhibition Hall* yang memiliki luas sekitar 26 ribu m2 inilah *event* TAF biasa digelar selama 4 hari, pada setiap akhir Maret. Ini telah menjadi agenda tahunan dari Pemerintah Metropolitan Tokyo.

Kali ini, TAF 2007 diadakan pada 22-25 Maret. Seperti biasa, 2 hari pertama diperuntukkan bagi pengunjung khusus [yang memiliki kepentingan bisnis], dan 2 hari terakhir diperuntukkan bagi umum.

Selain menjadi ajang perdagangan internasional, TAF juga digunakan sebagai wadah perundingan bisnis, kompetisi *Tokyo Anime Award* [untuk animasi Jepang maupun dari luar negeri], *Awards of Merit* [penghargaan bagi orang yang sudah memberikan kontribusi besar bagi industri animasi Jepang], serta *Creator's World* [sarana mempublikasikan karya para animator muda yang berpotensi]. Pada TAF tahun ini, peraih *Animation of the Year* adalah film *Toki o Kakeru Shoujo*, produksi studio Madhouse.



Karas produksi Tatsunoko Production





Bpk. Denny di area masuk TIAF 2007


Padatnya pengunjung di dalam area TAF 2007



Ultraman menjadi sosok penghibur sekaligus hero bagi anak-anak



Suasana dalam hall


Figure dari To Heart 2


Maskot Rascal yang disukai anak2


Stand yang menjual poster anime


Pengunjung muda dan tua pun memenuhi area TAF 2007




Ichigo saling membelakangi dengan Kakashi


SPG dari Fuji Television


Kenal kan dengan cewek pembawa wortel ini


Figure dari serial Guyver


Naruto Shippuden tetap tampil meski serialnya kurang berhasil



Stand sekolah animasi



Pokemon masih tetap disukai anak-anak Jepang


Skullman yang sedang gencar dipromosikan di Jepang


Produk anime dari Tatsunoko Pro


Maskot dari serial Nodame Cantabile pun disukai



↘ *Text by* **Lily, Asun, Shira-Ai**



City Hunter © Tsukasa Hojo/Shueisha/Sunrise



Gundam Wing © Sotsu Agency/Sunrise

STUDIO SUNRISE

Nama **Sunrise** sudah dikenal luas sebagai salah satu studio animasi Jepang yang banyak memproduksi anime beken, khususnya anime ber-*genre mecha*. Studio yang berlokasi di kota Tokyo di bawah naungan **Bandai** [perusahaan mainan raksasa di Jepang] ini didirikan pada tahun 1972. Tak heran banyak dari anime produksi studio ini dikomersialkan dalam bentuk mainan produksi Bandai.

Sunrise Studio didirikan oleh 8 orang staf independen Mushi Production, antara lain **Yoshinori Kishimoto**, **Masanori Ito**, **Eiji Yamaura**, **Yasuo Shibue**, dan **Masami Iwasaki**. Pada saat yang sama, Sunrise bergabung bersama Tohokushinsha Film Corporation. Selama itu seluruh film dan animasi produksi keduanya berada di bawah *copyright* Tohokushinsha. Sayangnya setahun kemudian bisnis produksi animasi mereka mengalami kegagalan dikarenakan adanya penurunan anggaran pembuatan animasi, ditambah lagi pada saat itu industri anime masih belum berkembang.

Tahun 1976, nama Sunrise diganti menjadi **Nippon Sunrise**. Sejak pergantian nama, Nippon Sunrise mengikat kontrak dengan Toei dan Tsuburaya Production dalam memproduksi film-filmnya. Setahun kemudian, Nippon Sunrise memproduksi film pertamanya, yaitu ***Muteki Choujin Zambot 3***, disusul peluncuran anime ***Kidou Senshi Gundam*** pada tahun 1979, yang langsung *booming* dan melegenda di dunia anime sampai saat ini. Nippon Sunrise juga melakukan kerjasama dengan studio animasi lain, seperti Toei Animation lewat pembuatan anime ***Cyborg 009***. Selain anime, Nippon Sunrise pun mulai mengembangkan animasi dalam bentuk OVA pada tahun 1985, namun ceritanya tidak murni *original* melainkan diambil dari sekuel serial TV terkenal, seperti ***Soukou Kihei VOTOMS***.

Pada bulan Juni 1987, akhirnya dibentuk **Sunrise Studio** secara independen terlepas dari Nippon Sunrise, dengan Eiji Yamaura selaku presiden perusahaan. Sejak itu Sunrise mulai banyak memproduksi anime terkenal, mulai dari anime *original*, hingga membuat *remake* dari anime-anime yang sudah ada. Sebut saja anime ***Mister Ajikko***, ***City Hunter***, sampai anime ber-*genre mecha* seperti ***Kiko Senki Dragonar***, ***Mashin Eiyuden Wataru***, ***Patlabor***, dll. Bahkan di awal-awal tahun 1990-an, Sunrise merilis ***Yuusha series***, anime ber-*genre mecha* yang ditargetkan untuk penonton anak-anak. Di luar anime *mecha*, Sunrise juga meluncurkan banyak judul anime terkenal semacam ***Cowboy Bebop***, ***Tenku no Escaflowne***, dan ***Outlaw Star***. Setelah kurun waktu tujuh tahun, tepat di awal April 1997 Studio Sunrise bergabung dalam Bandai group. Pada saat itu Bandai gencar mempopulerkan serial *Gundam* dan karya-karya **Yoshiyuki Tomino**-*sensei*, bahkan membuat parodinya dalam anime ***Keroro Gunsou***, serta meluncurkan mainan dan *merchandise* yang berhubungan dengan anime tersebut. Tidak hanya *Gundam*, Sunrise kini lebih dikenal sebagai studio yang sering memproduksi anime *mecha*. Karya-karya *original* terbaru dari studio ini antara lain ***Zegapain*** dan ***Code Geass ~Hangyaku no Lelouch~***, serta sejumlah anime terkenal seperti ***Inuyasha***, ***Planetes***, ***Yakitate!! Japan***, ***Gintama***, ***Cluster Edge***, dan lain-lain. Sunrise pun membuat variasi anime *mecha* dengan karakter utamanya para *heroine*, seperti dalam anime ***My-HiME*** dan ***Idol Master Xenoglossia*** yang diadaptasi dari *game* Xbox 360 berjudul *THE IDOLM@STER*.

Beberapa staf Sunrise yang namanya cukup menonjol antara lain sutradara **Yoshiyuki Tomino**, **Shinochirou Watanabe**, dan **Goro Taniguchi**. Sedangkan animator dan *chara design* yang terkenal seperti **Mamoru Nagano**, **Hirai Hisashi**, **Yoshikazu Yasuhiko**, dan beberapa *mecha design* seperti **Kunio Okawara** dan **Hajime Katoki**. Seluruh para staf Sunrise sendiri secara keseluruhan menggunakan *pen name* **Hajime Yatate**.



Keroro Gunsou © Mine Yoshizaki/Sunrise

SUNRISE

Tanggal berdiri	: September 1972
Kantor pusat	: 2-44-10 Kami-Igusa, Suginami-ku, Tokyo-Jepang
Ketua	: Takayuki Yoshii
Jumlah pekerja	: 171 orang
Website	: www.sunrise-inc.co.jp



Idolmaster: Xenoglossia © Bandai Namco/Sunrise

TOEI ANIMATION


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Toei Animation


Air Gear © Oh! Great/Toei Animation

Toei Animation yang sudah cukup lama eksis di Jepang ini merupakan studio animasi milik **Toei Company** yang juga memiliki saham di TV satelit **animax** yang memutar film-film dan animasi Jepang. Sejak awal didirikan pada tahun 1948, studio ini sudah memproduksi banyak judul TV seri dan *movie* yang terkenal di seluruh dunia. Bahkan beberapa animator kenamaan seperti Hayao Miyazaki dan Isao Takahata pernah bekerja di perusahaan ini sebelum keduanya bergabung dalam studio Ghibli. Pada awal-awal tahun sejak berdirinya Toei Animation di era film hitam putih saat itu, Toei mampu membuat gebrakan baru dengan meluncurkan film animasi panjang berwarna pertama di Jepang berjudul ***Hakujaden***, yang diadaptasikan dari novel legendaris China. Di bawah kepemimpinan Hiroshi Ookawa, studio ini pun mulai membuat film-film animasi panjang sekelas Disney, dan sempat memfokuskan film-filmnya dengan tema pendidikan. Salah satu film animasi yang terkenal pada era 60-an adalah ***Nagagutsu o Haita Neko*** [*Puss in Boots*] di mana Hayao Miyazaki turun tangan sebagai *key animator* sekaligus menangani *storyboard*-nya.

Berkat film-film tersebut Toei mulai dilirik perusahaan *broadcasting*, iklan, serta penerbitan sehingga pada tahun 1970-an Toei mulai mengembangkan diri dalam pembuatan anime serial TV berdurasi pendek, yang kebanyakan mengadaptasi dari *shonen manga*. Beberapa anime produksi Toei pada tahun itu langsung populer ke luar negeri, antara lain ***Mazinger series***, ***UFO Robo Grendizer***, hingga ***Candy Candy*** yang terkenal ke seluruh dunia. Dalam setiap dekade, Toei selalu merilis anime terkenal, contohnya ***Devilman***, ***Galaxy Express 999***, ***Voltron series***, ***Dragon Ball***, ***Dr. Slump***, dll.

Pada tahun 1992, Toei bekerjasama dengan perusahaan bisnis lokal Filipina dengan mendirikan **EEI-TOEI Animation Corporation** [sekarang bernama TOEI ANIMATION PHILS.INC atau disingkat TAP] yang berbasis di Filipina. Setahun kemudian perkembangan Toei ditandai dengan perilisan anime ***Gegege no Kitaro*** yang seluruh proses pengerjaan animasinya menggunakan teknik *digital drawing* dari teknik *pen tablet* yang digunakan sebelumnya. Sampai pada tahun 1998, Toei yang masih menggunakan nama **Toei Doga**, dengan maskot seekor kucing **Pero** dari film *Nagagutsu o Haita Neko*, akhirnya diganti dengan nama Toei Animation. Di era akhir tahun 90-an hingga tahun 2000, studio yang berlokasi di Nerima, Tokyo ini memproduksi anime-anime hits seperti ***One Piece***, ***Sailormoon***, ***Digimon***, ***Yu-Gi-Oh!***, ***Kanon***, ***Air Gear***, ***Gin Iro no Olynssis***, serta membuat anime berjudul ***Demashita! Powerpuff Girls*** versi Jepang yang dadaptasi dari animasi Amerika, *Powerpuff Girls*, yang ditayangkan di stasiun Cartoon Network. Sebelumnya, Toei pernah berpartisipasi mengerjakan animasi Amerika lain seperti ***Muppet Babies***, ***My Little Pony***, ***Transformers***, dan ***G.I. Joe***. Selain anime, Toei juga memproduksi film *live action* karya **Go Nagai** seperti ***Devilman***, ***Cutey Honey***, dan yang terbaru adalah film ***Dororo*** yang dibintangi Kou Shibasaki dan Satoshi Tsumabuki.

MADHOUSE

Sebagai salah satu studio animasi Jepang yang memproduksi karya-karya berskala Internasional, **Madhouse** telah menghasilkan berbagai macam anime, film, dan acara TV yang berkualitas dan banyak disukai.

Berawal pada tanggal 17 Oktober 1972, studio Mushi Pro mengalami krisis, sehingga para mantan animator dari Mushi Pro, termasuk **Masao Maruyama**, **Osamu Dezaki**, **Rintaro**, dan **Yoshiaki Kawajiri**, mendirikan MADHOUSE Studio. Di era 1970-an, Osamu Dezaki pernah bekerjasama dengan **Akio Sugino** dan ikut ambil bagian dalam serial TV produksi Toei Film. Sedangkan **Yutaka Fujioka** dari Tokyo Film merupakan penghubung yang mendukung dana dalam pendirian Madhouse.

Pemimpin perusahaan Madhouse generasi pertama adalah **Ooda Yasuo**, staf yang dulu bekerja mengelola studio Mushi Pro. Kemudian pada tahun 1980-an, Masao Maruyama menjadi pemimpin perusahaan dengan Rintaro sebagai pengawas dari proyek yang berpusat pada OVA yang diadaptasi dari karya-karya keluaran Kadokawa Shoten. Saat ini Madhouse dipimpin oleh **Jungo Maruta** dan sebagian besar sahamnya dipegang oleh Nippon Television, Dentsu, Sony Pictures Entertainment, Hakuhodo DY, dan WOWOW.


Trigun © Yasuhiro Nightow/Madhouse

Berawal dari serial anime di televisi seperti ***Ace o Nerae!*** pada tahun 1973, hingga kemudian disusul dengan ***Ninja Scroll***, ***Vampire Hunter D: Bloodlust***, ***Trigun***, ***Di Gi Charat***, serial anime ***Beyblade*** yang pertama serta ***Dragon Drive*** dan lain-lain, perusahaan yang berpusat di Ogikubo, Suginami-ku, Tokyo ini juga memproduksi beberapa judul *manga* karya dari *mangaka* **Naoki Urasawa** yang diantaranya adalah ***Yawara!***, ***Master Keaton*** dan ***Monster***. Karya-karya dari **CLAMP** seperti ***Tokyo Babylon***, dua versi dari ***X***, ***Cardcaptor Sakura*** dan ***Chobits*** pun turut memperkaya deretan anime produksi Madhouse. Di akhir tahun 1980-an dan awal tahun 1990-an, Madhouse memproduksi anime dalam bentuk OVA. Namun, tidak seperti studio lainnya yang didirikan pada masa itu, seperti AIC dan J.C.Staff, kekuatan Madhouse lebih terletak pada acara TV dan pertunjukan drama. Selama kurun waktu itu, serial anime produksi Madhouse turut dibantu oleh studio-studio luar, dimulai dengan anime *Yawara!* pada tahun 1989. Baru pada era 1990-an, akhirnya Madhouse bisa memproduksi serial anime secara mandiri. Proyek terbaru yang tengah dikerjakan Madhouse di antaranya adalah versi anime dari ***Death Note***, ***Dennou Coil***, ***Oh Edo Rocket***, dan ***Devil May Cry***.


Cardcaptor Sakura © Clamp/Kodansha/Madhouse

PRODUCTION I.G.



Blood+ © Production I.G/Aniplex/MBS/HAKUHODO

Production I.G. telah terlibat dalam beberapa seri anime, OVA, film, dan juga turut mengerjakan beberapa bagian dari suatu proyek video *game*, seperti proses *animated cut-scenes*, desain dan pengembangan, juga penerbitan dan pengelolaan musiknya. Production I.G merupakan sebuah perusahaan produksi dan studio animasi Jepang yang didirikan pada tanggal 15 Desember 1987 oleh **Mitsuhisa Ishikawa**.
Berawal dari kolaborasi antara Mitsuhisa Ishikawa sebagai manajer produksi, bersama **Takayuki Goto**, seorang karakter desainer yang ternama, perusahaan ini tadinya bernama **I.G. Tatsunoko Limited**. Nama I.G. tersebut diambil dari huruf awal nama pendirinya, sedangkan Tatsunoko merupakan nama studio tempat keduanya berasal. I.G. Tatsunoko Limited sendiri merupakan studio pecahan dari Tatsunoko Productions.
Tapi selain huruf awal nama pendirinya, menurut Mitsuhisa, huruf I.G. itu sendiri merupakan singkatan dari *Itsumo* [*always*] dan *Genki* [*happy*]. Tujuan dari Production I.G. menurut Mitsuhisa yang juga menjabat sebagai pemimpin perusahaan, yaitu untuk membuat anime yang berdiri sendiri tanpa menjadi adaptasi dari *manga*. Perusahaan ini memiliki dua divisi utama untuk animasi, yaitu **Xebec** dan **Bee Train**.
Di antara hasil awal produksinya, yang paling dikenal adalah adaptasi dari cerita ***Patlabor*** yang diciptakan oleh **HEADGEAR**. Film *Patlabor 2* adalah produk terakhir mereka saat masih bernama I.G. Tatsunoko. Pada tahun 1993, selama tahap akhir produksi *Patlabor 2*, perusahaan itu mengubah namanya menjadi Production I.G., dan sejak saat itu memperoleh kesuksesan dan telah menikmati hasil penjualan dan produksinya yang makin meningkat.
Beberapa hasil produksi dari Production I.G. lainnya, diantaranya adalah adaptasi dari seri ***Ghost in the Shell*** karya **Shirow Masamune** yang berhasil menduduki peringkat pertama di *US Billboard Top Video Sales Chart* pada tahun 1996, lalu serial anime ***Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*** yang diikuti dengan ***Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG***, dan film ***Ghost in the Shell: S.A.C. Solid State Society***.
Karya-karya dari CLAMP juga tak ketinggalan mereka produksi, seperti serial anime ***XXXHolic***, begitu juga dengan versi filmnya yang berjudul ***XXXHolic - A Midsummer Night's Dream***, bersamaan dengan ***Tsubasa Chronicle - The Princess of the Birdcage Land***. Selain itu, Production I.G. juga memproduksi ***Blood: The Last Vampire***, ***Blood+***, ***Love Hina***, dan masih banyak lagi.
Di kancah Internasional, perusahaan ini membuat rangkaian adegan animasi untuk film ***Kill Bill: Volume 1***, dan berkolaborasi bersama Cartoon Network dalam seri ***IGPX Immortal Grand Prix***. Hasil produksi terbaru mereka diantaranya adalah ***Ghost Hunt***, ***Le Chevalier D'Eon***, dan produksi *remake* dari **Reideen**.


Ghost in the Shell © Masamune Shirow/Production I.G

STUDIO DEEN

Salah satu studio animasi terkenal di Jepang ini didirikan pada tanggal 14 Maret 1975 di mana Hiroshi Hasegawa yang bertanggung jawab melakukan *finishing test* di Studio Sunrise mendirikan Studio DEEN Ltd. sebagai studio yang membantu tahap *finishing* untuk Sunrise. Nama Studio Deen sendiri diambil dari *Yuusha Raideen*, judul anime yang mereka kerjakan saat pendirian studio ini. Pada tahun 1982, studio ini mulai melakukan produksi yang awalnya hanya membantu produksi anime ***Doraemon***. April 1984 nama studio ini mulai dikenal ketika merilis anime ***Urusei Yatsura*** yang dialihkan dari Studio Pierot. Setelah itu sampai awal tahun 1990-an Studio Deen dipercaya memproduksi anime-anime terkenal seperti ***Maison Ikkoku*** dan ***Ranma 1/2***.
Sepuluh tahun kemudian sistem orgainsasi Studio Deen berubah menjadi perseroan terbatas, sehingga studio ini mulai memproduksi animenya sendiri. Namun demikian studio ini juga masih tetap ikut andil dalam membantu produksi banyak judul anime dari studio lain, seperti dalam anime *Cowboy Bebop* [Sunrise], *Neon Genesis Evangelion* [Gainax], dan *Spirited Away* [Ghibli]. Tahun 2004 Studio Deen mendirikan divisi animasi 3D Umidori dan setelah genap 30 tahun berdiri di tahun 2005, studio ini pindah ke kantor yang baru pada Januari 2006.

Studio DEEN merupakan salah satu studio animasi yang terbilang aktif dalam memproduksi anime-anime yang cukup sukses di pasaran sampai saat ini. Seperti ***Rurouni Kenshin***, ***Fruits Basket***, ***Gravitation***, ***Get Backers***, ***Kyou Kara Maou***, ***Higurashi no naku koro ni***, ***Mariasama ga Miteiru***, dll. Tahun ini Studio Deen mengeluarkan judul anime baru, antara lain ***Shining Tears x Wind*** dan ***Toukagettan***. *Shining Tears x Wind* adalah anime yang diambil dari adaptasi game PS2, *Shining Tears & Shining Wind*, yang ceritanya menampilkan adaptasi cerita dalam *game* lewat sudut pandang karakter yang bernama Souma. Sedangkan *Toukagettan* yang sudah mulai tayang sejak 3 April 2007, kabarnya masih berhubungan dengan OVA *Kao no nai Tsuki* yang dirilis tahun 2001.


Ranma ½ © Rumiko Takahashi/Shogakukan/Studio Deen


Maria-sama ga Miteru © Oyuki Konno/Satoru Nagasawa/Studio Deen


Rurouni Kenshin © Nobuhiro Watsuki/Shueisha/Studio Deen

GAINAX



Neon Genesis Evangelion © Hideaki Anno/Gainax

Berawal dari grup indies yang berbasis rumahan, studio ini dibentuk oleh Hideaki Anno, Hiroyuki Yamaga, Takami Akai, dan Shinji Higuchi yang saat itu masih menjadi mahasiswa. Mereka memulai karirnya dengan membuat animasi pendek untuk pembukaan konvensi tahunan *sience fiction* yang diselenggarakan di Osaka tahun 1981. Awalnya Hideaki Anno dan Hiroyuki Yamaga yang teman sekelas di Universitas seni Osaka di Departemen Perencanaan Konsep Visual diminta membuat animasi pendek untuk konvensi tersebut sebelum akhirnya Takami Akai yang juga teman sekelas mereka kemudian bergabung. Animasi pendek yang mereka buat bercerita tentang gadis kecil yang melawan berbagai monster, robot, dan pesawat luar angkasa dari berbagai acara TV terkenal seperti *Ultraman, Gundam, Star Trek, Star Wars*, dll. Walaupun dengan kualitas animasi yang masih kasar, mereka cukup berhasil mencuri perhatian. Mereka pun kembali menggebrak ketika membuat animasi lain di tahun 1983 dengan kualitas animasi yang jauh lebih baik. Dalam animasi pendek ini anak kecil yang muncul dalam animasi sebelumnya telah menjadi gadis dewasa dan memakai kostum kelinci "playboy" lengkap dengan *usagi mimi* [telinga kelinci] sambil tetep memerangi monster dari judul-judul anime dan film yang lebih banyak. Kesuksesan anime itu membawa mereka memenangkan **Animage Grand Prix Award** dan diakui oleh industri anime Jepang sebagai pendatang baru yang berbakat. Dengan status itu mereka berhasil mendapatkan pendanaan dari Bandai untuk membuat anime termahal di masanya, ***The Royal Space Force***, yang dirilis tahun 1987. Untuk memproduksi anime ini mereka secara resmi membentuk **Gainax Co., Ltd** pada tanggal 24 Desember 1984. Namun sayangnya anime itu sendiri kurang sukses di pasaran.

Setelah beberapa kali jatuh bangun dalam hal keuangan karena animenya tidak selalu sukses di pasaran, Gainax meraih kesuksesan yang luar biasa ketika memproduksi ***Shin Seiki Evangelion*** tahun 1995 yang melambungkan nama Gainax dan Hideaki Anno sebagai produsernya. Tahun 1995 Gainax sempat tertimpa masalah ketika salah satu staff senior mereka, Takeshi Sawamura dinyatakan bersalah dan ditahan dengan tuduhan menghindari pajak dan penggelapan keuangan hasil keuntungan *Evangelion*. Takeshi kemudian mengundurkan diri dari Gainax di tahun 2000.



Top o Nerae © Hideaki Anno/Gainax

Gainax bisa dikatakan memproduksi 2 tipe anime, yang satu karya yang lebih komersial seperti ***Mahoromatic*** dan ***Kore ga Watashi no Goshujinsama***, dan yang satu lagi karya yang lebih eksperimental dan idealis seperti ***Top o Nerae!***. Gainax juga dikenal sebagai studio berbasis *otaku* yang kuat terutama sejak mereka merilis 2 OVA di tahun 1982 dan 1985 berjudul ***Otaku no Video***. Cerita animenya merupakan parodi dari pendirian Gainax sendiri dengan 2 tokoh fiksi *otaku* bernama Kubo dan Tanaka yang bertekad menaklukkan dunia anime dan kemudian menjadi penguasa dunia sebagai seorang *otaking*. Anime ini sangat populer di kalangan *otaku* dan dikenal sebagai kitab sucinya para *otaku*.
Tahun ini Gainax memproduksi anime *mecha Tengen Toppa Gurren Lagan* yang kontroversial. Awalnya anime tersebut sempat disukai fans tapi mendapatkan penolakan ketika mencapai episode ke-4 karena perubahan gaya animasinya. Kejadian ini menimbulkan kontroversi ketika salah satu pendiri Gainax yang menyutradarai anime ini, Takami Akai dan seorang karyawan wanita Gainax memberi komentar tidak menyenangkan yang mendiskreditkan para *otaku* atas tanggapan mereka tentang anime ini. Blog resmi Gainax pun dibanjiri protes mengenai Akai dan karyawan wanitanya. Akhirnya Gainax mengeluarkan pernyataan resmi di blog-nya tanggal 27 April lalu, bahwa Akai menyampaikan permintaan maaf dan sebagai pertanggung jawaban ia pun mengumumkan pengunduran dirinya dari Studio Gainax.

GONZO

Studio Gonzo didirikan pada tahun 1992 oleh orang-orang keluaran dari Studio Gainax yang masih berhasrat untuk menciptakan animasi, antara lain Shoji Murahama, Mahiro Maeda, Hiroshi Yamaguchi, dan Shinji Higuchi. Pada awal terbentuknya studio ini, mereka hanya membuat film *live action*, seperti dalam pembuatan ***Ultraman*** dan membuat desain monster ***New Gamera Movie*** untuk debut mereka. Gonzo pun mulai menerima telepon dari Sony dan Sega untuk mengerjakan ilustrasi digital untuk *video game*. Merasa bahwa ini adalah kesempatan langka dengan prospek yang sangat baik, mereka langsung menerima tawaran itu dan membentuk divisi studio yang berfokus pada *CG* bernama **Denki Gonzo**.
Denki Gonzo lalu mulai membuat ilustrasi untuk *Lunar Silver Star Story* dan klip *CG* baru untuk *game* Sega *Macross: Do You Remember Love?* yang sukses dalam prosesnya. Kesuksesan itu membuat mereka ingin mencoba membuat cerita anime sendiri, dan saat itulah muncul kesempatan membuat anime ***Ao no Rokugo*** atau ***Blue Submarine no-6*** yang ditawarkan Toshiba bekerjasama dengan Bandai Visual. Mengadaptasi *manga* klasik berusia lebih dari 20 tahun itu merupakan tantangan tersendiri bagi mereka terutama untuk desain ulang karakter. Perancanaannya sendiri menghabiskan waktu hampir setengah tahun. Anime tersebut merupakan anime pertama yang kecuali sketsa awal, keseluruhan proses pembuatannya dikerjakan dengan aplikasi komputer, mulai dari pewarnaan, *CG background*, dan efek suaranya, sehingga menjadikan Gonzo dikenal sebagai pionir dalam membuat *full digital animation*.

Tahun 1999 dengan dibantu Shinichirou Ishikawa yang berasal dari grup konsultan Boston, Studio Gonzo mendirikan **GDH** [Gonzo Digimation Holding] sebagai induk perusahaan untuk mengelola manajemen mereka dengan Gonzo sebagai salah satu cabang dan anak perusahaannya. Selain anime seperti ***Vandred***, ***Hellsing***, ***Peace Maker Kurogane***, ***Full Metal Panic***, ***Saishuu Heiki Kanojo***, dan ***NHK ni Youkoso***, studio ini juga terlibat dalam pembuatan klip *Breaking the Habit* grup band Linkin Park. Tahun 2007 ini Gonzo mengeluarkan beberapa judul anime baru yang menarik perhatian terutama ***Getsumento Heiki Mina*** dan ***Romeo x Juliet***.

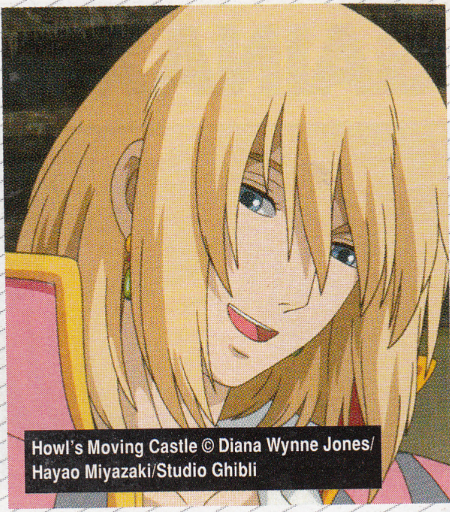


Full Metal Panic! © Shouji Gatou&Shikidouji/Kadokawa Shoten/GONZO



Basilisk © Futaroh Yamada/Kodansha/GONZO


Gedo Senki © Ursula K. Le Guin/Goro Miyazaki/Studio Ghibli


Howl's Moving Castle © Diana Wynne Jones/ Hayao Miyazaki/Studio Ghibli

STUDIO GHIBLI

Tanggal berdiri	: Juni 1985
Kantor pusat	: 1-4-25 Koganei-cho Kajino, Tokyo, Jepang
Pejabat	: Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki, Isao Takahata
Website	: www.ghibli.jp

Mendengar nama **Studio Ghibli** akan mengingatkan kita pada film-film spektakulernya yang diakui seluruh dunia. Studio yang berdiri pada tahun 1985 ini awalnya didirikan di bawah subsidi penerbit **Tokuma Shoten**, sehingga nama awalnya adalah **Tokuma Shoten Studio Ghibli**. Nama Ghibli sendiri diambil dari nama pesawat tempur Italia pada perang dunia kedua, di mana dalam bahasa Italia berarti "angin panas yang bertiup di gurun pasir". Sedangkan logonya bergambar kucing yang diambil dari karakter film ***Tonari no Totoro***.

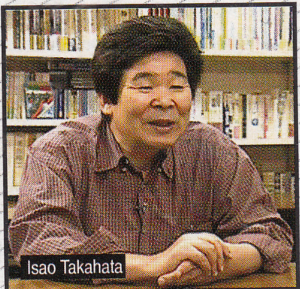
Berawal dari kesuksesan ***Kaze no Tani no Nausicaa*** di tahun 1984, anime legendaris yang sebelumnya sempat dirilis dalam bentuk *manga* oleh Hayao Miyazaki sendiri. Anime ini mengantarkan Hayao Miyazaki dan kawan-kawannya, Toshio Suzuki, Isao Takahata untuk membentuk Studio Ghibli di tahun 1985. Awalnya para pendirinya kurang yakin bahwa studio yang memfokuskan diri dalam produksi film anime theatrikal ini akan bertahan lama, tapi setelah film kedua mereka ***Laputa*** kembali meraih sukses, mereka mulai percaya diri akan kelangsungan studio ini.

Film pertama Ghibli yang meraih sukses besar-besaran adalah ***Kiki's Delivery Service*** yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan dirilis tahun 1989. Kurang lebih 2,64 juta orang menonton filmnya di bioskop dan film ini menjadi hit nomor satu di tahunnya. Dibalik kesuksesan tersebut studio ini mulai mengkhawatirkan nasib stafnya yang selama ini digaji kurang layak, sehingga mereka membenahi sistem manajemen mereka menjadi lebih baik. Dengan kondisi manajemen yang lebih baik dan anggaran yang lebih besar mereka terus menerus mendulang sukses di setiap film-filmnya tentu saja lewat kejeniusan Hayao Miyazaki dalam mengolah cerita yang bermutu, serta penggambaran *artwork* dan *background* yang berkualitas.

Di tahun 1992 Kantor Ghibli pindah ke kantor yang baru di dekat stasiun Higashikogane, daerah Kajino Tokyo
Tahun 1999, Setelah film ***Mononoke Hime*** selesai, Hayao Miyazaki sempat keluar dari Ghibli namun ia bergabung kembali di tahun yang sama dengan posisi sebagai ketua. Di tahun 2004 nama perusahaan resmi berganti menjadi Studio Ghibli, dan di bulan April Studio Ghibli melepaskan diri dari Tokuma Shoten, dan menjadi perusahaan yang independen dengan Toshio Suzuki sebagai Presiden direktur, serta Hayao Miyazaki dan Stephen Alpart sebagai direkturnya.

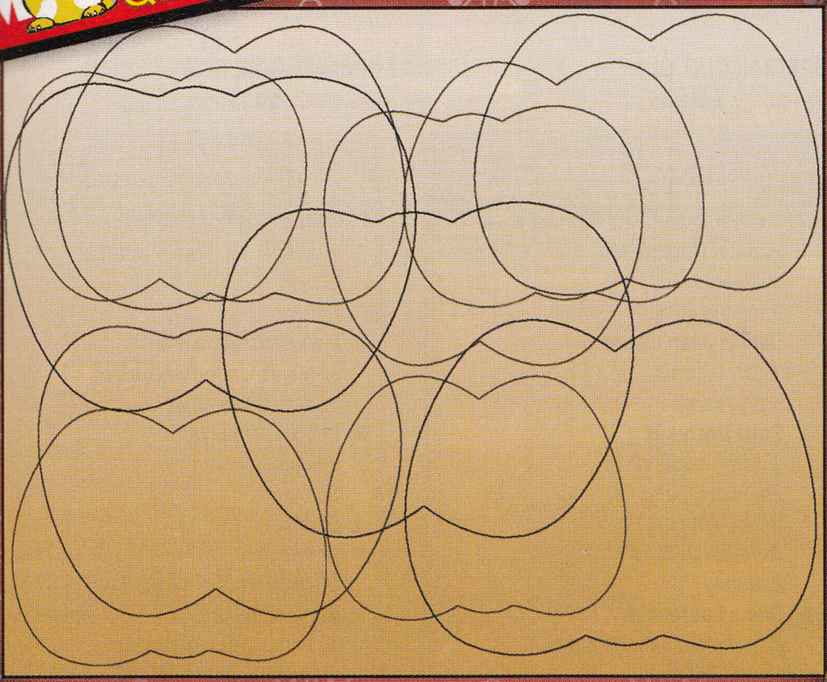
Nama Studio Ghibli selamanya tidak bisa dipisahkan dari Hayao Miyazaki karena ialah orang yang paling bertanggung jawab dalam kesuksesan Studio Ghibli lewat *Kaze no Tani no Naushica, Mononoke Hime, Kiki's Delivery Service, Tonari no Totoro*, ***Sen to Chihiro no Kamikakushi***, ***Howl's Ugoku Shiro***, dll. Tahun ini Ghibli tengah mengerjakan film terbaru yang kembali disutradarai oleh Hayao Miyazaki yaitu ***Gake no ue no Ponyo*** yang akan dirilis pada musim panas 2008.


Toshio Suzuki


Isao Takahata


Hayao Miyazaki

MONSTER Quiz





Ayo cari apel untuk Ryuk yang sudah mulai jungkir balik!! Ada berapa gambar apel dalam pigura di samping ini?



DAPATKAN FIGURE RYUK
Dengan menjawab pertanyaan yang dimuat pada MonsterQuiz di Animonster #100 dan #101. Kirim jawaban pada satu lembar kartu pos, dengan menempel 2 kupon asli (edisi 100 & 101), lalu alamatkan ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no.3, Bandung 40116.
Tulis nama, alamat dan no. telp. yang dapat dihubungi.
Jawaban akan diumumkan pada Animonster #103.

SAINT Quiz #80

Kuis One Piece

Apa nama kapal yang dipakai kelompok bajak laut Topi Jerami pimpinan Luffy?

Disediakan 3 buah paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz 78
1. Princess Alto
2. Kitab Amun
3. Satsuo Endo

Pemenang Saint Quiz 78

Hendi Sobandi
Gg. Porib, Caringin
Bandung

Muhammad Luthfi Pardiatmaja
Jl. Sersan Bajuri
Komp Graha Puspa
Bandung

Andre
Jl. Muara Karang
Jakarta Utara 14450

TENGU Quiz #62

Kuis Death Note

Apa nama shinigami yang selalu mengikuti *Misa Amane?*

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **m&c! - Gramedia Majalah**.

Jawaban Tengu Quiz 61
1. Ingin jadi fotografer
2. Suka dengan Mutsuki

Pemenang Tengu Quiz 61

Selvi Setiawan
Jl. Wonokromo
Balikpapan 76123

Ferdi Hakim
Jl. Lodaya
Purwakarta

David
Jl. Sukakarya, Pasteur
Bandung 40164

Risnawati
Jl. Gatut Kaca
Jogja 55252

PENGUMUMAN QUIZ



SPECIAL QUIZ MYTH
Jawaban: Gakugyoujoju

2 PEMENANG SPECIAL QUIZ MYTH

1. **Fanny Dwikartini**
 Jl. Betung, Pondok Bambu
 Jakarta Timur 13430
2. **Agnes Ashianti**
 Jl. Ciledug-Larangan
 Jakarta Selatan

SPECIAL QUIZ GLAY
Jawaban: Scream

5 PEMENANG SPECIAL QUIZ GLAY

1. **Rizkitia Nuramaliah**
 Jl. Bungursari
 Bandung 40192
2. **Delicia Jean Chandra**
 Jl. Dr. Sutomo
 Banyuwangi
3. **Putri Dwitya W.**
 Jl. Manunggal VII
 Karawang Barat
4. **Henry Wijaya**
 Jl. Rajawali Timur
 Bandung
5. **Diana Laurencia**
 Jl. Kamboja-Kebun Pala
 Jakarta Timur

SPECIAL QUIZ BOA
Jawaban: 20 Tahun

5 PEMENANG SPECIAL QUIZ BOA

1. **A.A. Istri Ag. Dian Marliana**
 Jl. Suli
 Denpasar-Bali
2. **Melisa Natasha Mumek**
 Jl. Melati Indah-Cengkareng
 Jakarta Barat
3. **Febri Kurniasyah**
 Pajang-Laweyan
 Surakarta
4. **Sandra**
 Jl. Pabaton
 Bogor 16112
5. **Alexandra**
 Jl. Pemuda-Rawamangun
 Jakarta Timur

ANIMONSTER SPECIAL QUIZ

[Hadiah: 1 buah figure Iori Yoshizuki]

Ivonne Febriani
Jl. Cikande
Jakarta Pusat



PEMENANG HADIAH ANIMONSTER POLLING 2007

(HADIAH UTAMA: X-BOX 360 & PSP)

1 PEMENANG Pemenang hadiah utama 1 buah X-Box 360

Andyanto Halim
Jl. Lodaya no. XX, Purwakarta

1 PEMENANG Pemenang hadiah utama 1 buah PSP

Dini Soemanto
Graha Surya Internusa

(HADIAH HIBURAN)

2 PEMENANG 2 buah Rurouni Kenshin sticker

1. **Carinna**
 Jl. Basalamah
 Bandung 40241
2. **Thomas Andrew**
 Taman Permata, Lippo Karawaci
 Tangerang 15115

2 PEMENANG 3 buah Keroro Gunso towel set

1. **Leiny**
 Perum. Villa Taman Bandara
 Tangerang 15211
2. **Suryani**
 Jl. Pandan
 Medan 20231
3. **Nomy Sariani**
 Jl. Elang Lr. Merpati
 Banda Aceh 23249

5 PEMENANG 5 buah anime-manga shitajiki

1. **Linda A. W.**
 Gading Serpong
 Tangerang 15310
2. **Lili Prasetyo**
 KMP Mekar Jaya
 Kec. Parunpanjang, Bogor 16360
3. **Tovo Frayitno**
 Jl. Sidikan
 Yogyakarta
4. **Yudhi Pramadhani**
 Jl. Kapten Abdul Haq, Gg. Raden
 Saleh - Bandar Lampung 35144
5. **Fritz E. Gonzalves**
 Dr. Ratulangi
 Makassar 90133

2 PEMENANG 3 buah Ouran Host Club/ Tsubasa Chronicle eraser jam

1. **Kezia Frederica**
 Kuala Mas
 Semarang 50177
2. **Lie Venita A.**
 Jl. Angsana Raya
 RT 06/07 Kepaduri, Jakarta 11510
3. **Heldiora PW**
 Gunung Sari Indah
 Surabaya 60223

Selamat kepada para pemenang quiz. Hadiah akan dikirimkan ke alamat pemenang. Khusus pemenang yang berdomisili di kota Bandung, harap mengambil langsung hadiah ke kantor **Redaksi Animonster,** Jl. Ranggamalela no 3, Dago-Bandung 40116 pada jam kerja [09.00-17.00 WIB] dengan membawa kartu identitas diri.



J-FEST

Konnichiwa!

Bahasan kali ini akan menampilkan sajian utama kue-kue dan snack manis yang populer di Jepang. Di samping itu ada ulasan mengenai maraknya konbini atau convinience store yang mulai menjamur di berbagai pelosok daerah di Jepang. Tidak ketinggalan di rubrik mitos ada bahasan mengenai hantu-hantu dalam cerita rakyat Jepang. Ada juga liputan spesial konser Ayumi di Hong Kong, pernak-pernik dan mainan keren, ulasan musik yang sedang hit di Jepang, dan wawancara spesial dengan Machiko-sensei dari Machiko Manga School.

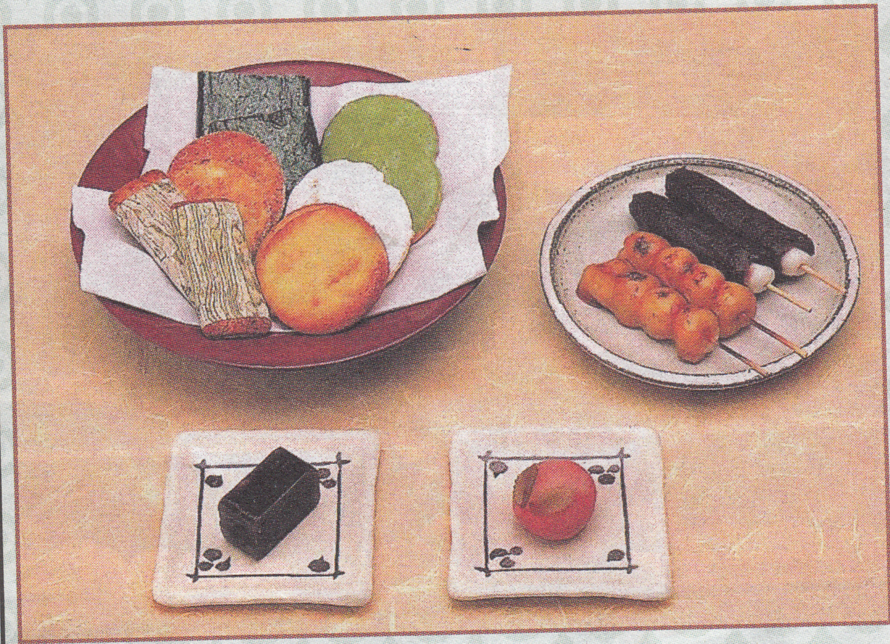
Otanoshimi ni...

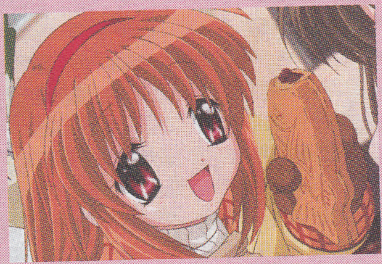
Contents

- CULTURE EXPRESS
- MYTHS
- CULTURE SHOCK!
- JOIN
- FRESH ORANGE
- PLAY GROUND

JAPANESE SNACKS

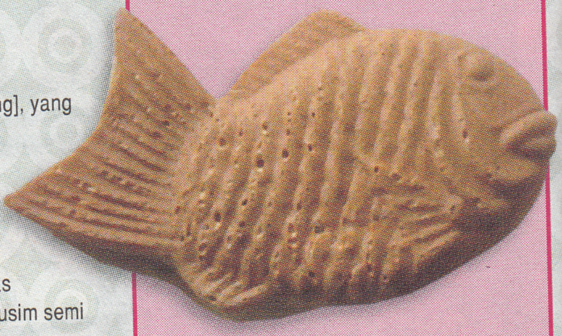
Siapa sih yang ngga doyan gula-gula dan makanan manis? Hampir semua orang [terutama anak-anak] pasti suka makan makanan manis, apalagi kalau bentuknya terlihat cantik sehingga makin menggugah selera. Karakter L dalam *Death Note*, Sakata Gintoki dalam *Gintama*, sampai karakter dari *D.Gray-man* pun hobinya makan makanan manis. Kalian juga pasti menyukainya, bukan? Nah, kali ini Animonster akan mengajak kalian mengenal berbagai jenis *snack* dan makanan manis yang terkenal di Jepang. Jangan lupa sediakan saputangan sebelum majalah kesayangan kalian ini kejatuhan air liur...





Taiyaki

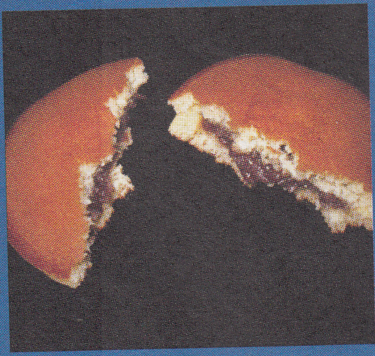
Wafel berbentuk ikan yang umumnya di dalamnya berisi *anko*. Selain *anko* kadang juga berisi cokelat atau keju, bahkan ada juga toko yang menjual *taiyaki* berisi *okonomiyaki* atau sosis. *Taiyaki* banyak dijual di toko-toko kue, dan sering sekali ditemukan dalam perayaan *matsuri*. Dalam anime *Kanon*, *taiyaki* menjadi makanan kesukaan karakter Ayu Tsukimiya.





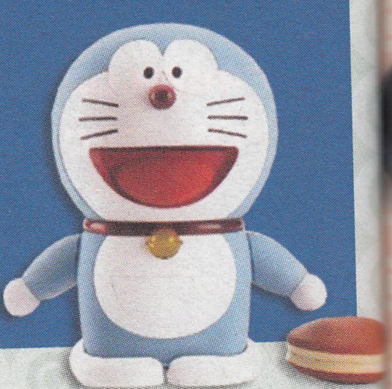
Nikuman

Nikuman diambil dari kata *niku* [daging], yang berarti kue berisi daging [bapau]. Di Jepang, *nikuman* berisi daging babi cincang dan disajikan dalam keadaan panas. *Nikuman* biasanya dijual sebagai jajanan pasar di supermarket mulai akhir musim panas [Agustus-September] hingga awal musim semi [April].



Dorayaki

Kue yang jadi makanan kesukaan Doraemon ini adalah *pancake* ala Jepang. Bentuknya bundar, pipih, di dalamnya berisi *anko* [pasta kacang merah]. Kadang isinya juga diganti dengan krim keju, cokelat, susu, dll. Awalnya *dorayaki* dibuat satu lapis, namun sejak tahun 1914 dibuat menjadi 2 lapis dengan penambahan isi krim di bagian tengahnya. Di daerah Kansai seperti Osaka dan Nara, kue ini sering disebut dengan nama ***mikasa*** [tiga lapis]. *Mikasa* di daerah Nara terkenal karena bentuknya yang lebih besar dari ukuran *dorayaki* umumnya.



J-FEST ↗ Text by Lily



Melon pan

Melon pan atau roti melon merupakan penganan yang sangat terkenal di Jepang. Harga roti ini lumayan mahal dan hanya bisa didapatkan di toko-toko *bakery* terkenal. Tidak seperti roti biasa, *melon pan* terbuat dari *brioche* yang di atasnya terdapat lapisan tipis berisi adonan kue rasa melon. Begitu terkenalnya *melon pan* membuatnya banyak dimunculkan dalam beberapa anime, misalnya dalam anime *Yakitate!! Japan* yang diperlihatkan cara membuat *melon pan*, atau karakter Shana dalam anime *Shakugan no Shana* yang sangat suka sekali makan *melon pan*.

Manju

Manju adalah kue tradisional Jepang yang terbuat dari tepung terigu, tepung beras, dan gandum yang di dalamnya diisi *anko*. Sama seperti kue *mochi*, *manju* juga awalnya berasal dari China dengan nama *mantou*. Kue *manju* ada berbagai jenis, namun yang paling terkenal adalah *matcha manju*, *manju* berwarna hijau dengan rasa teh hijau.

OMAKE



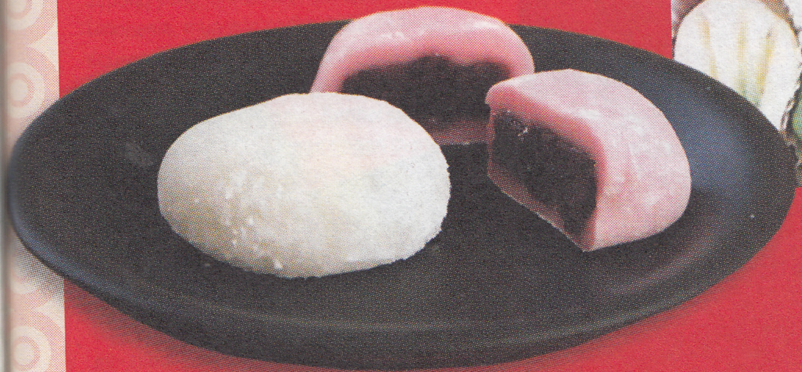
Anko

Hampir kebanyakan kue-kue Jepang di dalamnya berisi *anko* atau pasta kacang merah. *Anko* sebenarnya berasal dari negeri China yang disebut sebagai *hong dou sha*. Pasta ini berwarna merah tua [bahkan kadang hampir terlihat hitam] dan rasanya sangat manis. *Anko* dibuat dari kacang merah rebus yang dilumatkan dan dibuang kulitnya, lalu diberi tambahan gula atau madu. Di Jepang, pasta *anko* lebih banyak digunakan dalam kue-kue tradisional. Sedangkan di China biasa digunakan dalam masakan seperti sup kacang merah [*hong dou tang*], kue bulan/*mooncake* [*yue bing*], bapau [*bao zi*]. Di negara Korea, *anko* lebih banyak digunakan sebagai pasta dalam *snack* dan *dessert* seperti *bungeoppang*, *patbingsu*, *patdanja*, dll. Di Indonesia, pasta kacang merah bisa ditemukan dalam bapau.

Daifukumochi

Daifukumochi atau yang sering disebut *daifuku* merupakan kue *mochi* yang di dalamnya berisi *anko* atau buah-buahan. *Daifuku* ada bermacam-macam warna, seperti putih, hijau muda, dan *pink*. Permukaannya dilapisi tepung jagung atau gula bubuk agar tidak lengket satu sama lain. Kue *mochi* ini dinamakan *daifuku* [*dai*=besar, *fuku*=keberuntungan] karena dianggap bisa membawa keberuntungan bagi yang memakannya. *Daifuku* yang lebih sering dikonsumsi dengan cara dipanggang ini sering dijadikan oleh-oleh dalam berbagai upacara. *Daifuku* ada berbagai jenis, antara lain **yomogi daifuku** [*mochi* beraroma rempah-rempah *mugworf*], **ichigo daifuku** [*mochi* berisi buah stroberi], dan **yukimi daifuku** [*mochi* yang di dalamnya berisi es krim] yang diproduksi oleh produsen makanan terkenal, Lotte.









Anpan

Kue manis yang umumnya berisi *anko* ini dibuat pertama kali pada periode Meiji oleh seorang samurai tanpa tuan bernama Yasubei Kimura yang bekerja di toko *bakery* milik orang barat. Pembuatan *anpan* dikembangkan dari roti dengan paduan cita rasa Jepang yang terasa asin dan asam, yang pembuatannya mirip dengan kue *manju*.

Di Jepang, kue *anpan* sangat terkenal, sampai-sampai dibuat anime *Anpanman*, di mana tokoh *superhero*-nya digambarkan berkepala kue *anpan*. Toko *anpan* yang sangat terenal di Jepang adalah toko Kimuraya di Ginza, yang merupakan toko milik sang penemu *anpan*.



Toko roti Kimuraya di Ginza

Yokan

Yokan adalah kue agar-agar berwarna cokelat yang terbuat dari campuran agar, *anko*, dan gula. Kadang-kadang di dalamnya ditambahkan potongan kacang kenari, atau ditambahkan madu dan gula palem. *Yokan* biasanya dijual dalam bentuk kotak dan disantap dengan cara memotongnya menjadi bagian kecil.

Yokan sebenarnya berasal dari China yang terbuat dari gelatin kambing, namun masuk ke Jepang pada jaman Kamakura dan Muromachi di mana ajaran Budha Zen berkembang luas. Agama Budha melarang umatnya makan daging hewan, sehingga bahan dasar *yokan* pun diganti dengan *anko*.

Ada 2 jenis *yokan*, yaitu ***neri yokan*** dan ***mizu yokan***. Sesuai namanya, pada *mizu yokan*, bahan dasarnya lebih banyak menggunakan air, dan biasa disantap dalam keadaan dingin pada musim panas.

Rasa *yokan* sangat manis, sehingga sering dihidangkan bersama teh hijau dalam upacara *chanoyu*. *Yokan* sangat cocok dijadikan oleh-oleh karena dapat disimpan dalam waktu lama tanpa perlu dimasukkan dalam lemari pendingin.



Agemochi

Makanan *snack* yang satu ini terbuat dari kue *mochi* [kue beras] yang dipotong-potong menjadi ukuran kecil sekitar 1 cm, lalu digoreng dalam minyak panas hingga bentuknya mengembang. *Agemochi* biasa disantap dalam keadaan panas dengan bumbu garam, namun kadang-kadang divariasikan dengan berbagai macam rasa. Selain dijual di toko-toko, kue *mochi* goreng ini juga sering dibuat di rumah-rumah sebagai penganan.





Monaka

Sekilas kue *monaka* ini terlihat seperti *sandwich* atau roti lapis. Hanya saja, lapisan roti pada *monaka* bukan berupa roti melainkan wafel renyah yang terbuat dari *mochi*, yang kadang-kadang dibentuk menjadi bentuk bunga. Di dalam wafel tersebut umumnya diisi *anko*, namun ada juga *monaka* yang berisi es krim.



Anmitsu

Salah satu hidangan pencuci mulut yang sangat terkenal di Jepang ini berupa agar-agar dari rumput laut yang disajikan dalam mangkuk berisi *anko*, kacang merah, dan buah-buahan seperti buah persik, jeruk, nanas, dan ceri. *Anmitsu* biasanya disajikan bersama secangkir sirup yang dituangkan sesaat sebelum disantap. Beberapa jenis *anmitsu* antara lain ***mitsumame*** [*anmitsu* tanpa kacang merah] dan ***cream anmitsu*** [*anmitsu* yang permukaannya diberi tambahan es krim].



Matcha Ice Cream

Es krim yang paling populer di Jepang adalah *matcha ice cream* atau es krim rasa teh hijau. Es krim ini dibuat dari *matcha*, teh hijau yang sering dipakai untuk *chanoyu* [upacara minum teh].



Dango

Kue bola terbuat dari tepung beras ini sekilas mirip *mochi*. Bedanya, *dango* disajikan dalam tusukan sate. Dalam satu tusukan biasanya terdapat 3 atau 4 buah *dango*. *Dango* ada berbagai jenis berdasarkan isi di dalamnya, misalnya ***an dango*** [berisi pasta *anko*], ***botchan dango*** [*dango* tiga warna, dibuat dari kacang merah, telur, dan teh hijau], ***goma dango*** [berisi wijen, rasanya manis campur asin], ***nori dango*** [*dango* beris rumput laut kering yang dibumbui], dll. Di Hokkaido, *dango* dibuat dari tepung kentang dan dipanggang menggunakan *shoyu* [kecap asin].

Senbei

Senbei adalah *cracker* atau biskuit khas Jepang yang terbuat dari beras. Di Indonesia, mungkin senbei bisa diartikan sebagai kerupuk. Bentuk, ukuran, dan rasanya beragam. Biasanya rasanya asin tapi ada juga yang manis. *Senbei* sering dimakan sebagai makanan ringan menemani teh hijau dan jamuan untuk tamu di rumah-rumah. *Senbei* tradisional biasanya dipanggang dengan memakai arang. Dalam proses pembuatannya, *senbei* diolesi saus yang terbuat dari *shoyu* dan *mirin*, kemudian dibungkus dengan sehelai *nori*. Kadang juga dibumbui garam atau bumbu rasa 'salad'.



Uiro



Kue kukus tradisional Jepang yang dibuat dari tepung beras dan gula-gula yang rasanya manis dan kenyal seperti *mochi*. Ada berbagai macam rasa *uiro*, seperti rasa kacang *azuki*, rasa teh hijau [*macha*], *yuzu* [jeruk], *strawberry*, dll. Kota Nagoya cukup terkenal dengan *uiro*-nya, tapi *uiro* juga bisa didapatkan di berbagai toko kue di seluruh Jepang



Tengu dalam lukisan ukiyo-e karya Kuniyoshi, abad 19

Kepercayaan terhadap hantu, roh, dewa atau hal-hal supranatural lain telah mengakar dalam berbagai cerita rakyat di berbagai belahan dunia, salah satunya adalah di Jepang. Pembauran antara aliran kepercayaan Shinto dan ajaran Buddha dari India dan Cina menyebabkan Jepang memiliki perbendaharaan cukup banyak dan unik dalam hal-hal supranatural.

Text by samii eto'o

Cerita-cerita rakyat pun melibatkan hantu, roh dan dewa yang kemudian dijadikan salah satu cara untuk merasionalkan berbagai fenomena alam. Walaupun kebanyakan kini telah dapat dijelaskan oleh ilmu pengetahuan alam/sains. Namun tentu saja di masa modern sekalipun kita kembali dihadapkan kepada fakta bahwa selalu ada hal-hal yang tak dapat dijelaskan secara lengkap dan mampu dipahami oleh akal manusia. Salah satu contohnya adalah kematian.

Kematian tetap menjadi suatu misteri. Manusia sampai sekarang masih tidak dapat mengetahui apa yang akan terjadi setelah kematian. Namun tetap mempercayai bahwa manusia yang telah meninggal akan mengalami perubahan bentuk kehidupan menjadi roh, sebuah jiwa tanpa memiliki bentuk fisik lagi.

Masyarakat Jepang mempercayai bahwa manusia senantiasa dikelilingi oleh roh. Ini berkaitan dengan kepercayaan Shinto bahwa manusia setelah meninggal berubah menjadi roh, bahkan ada yang menjadi dewa. Roh yang kemudian menjadi dewa dapat mendiami sebuah pohon, sungai maupun gunung, sehingga lalu dikenal dewa gunung, dewa tanah maupun roh pohon. Kemudian mereka juga membagi 2 jenis roh, yaitu mereka yang tenang dan tidak akan menyakiti manusia [*nigi-mi-tama*], dan mereka yang kerap mengganggu manusia [*ara-mi-tama*].

Seiring dengan berjalannya waktu dan masuknya pengaruh ajaran Buddha dari Cina-India, maka perspektif tentang hal ini menjadi sedikit berubah. Mulai dikenal hal yang disebut dunia manusia, dunia bawah tanah [neraka atau *jigoku*], dan dunia tanpa derita yang disebut dunia Buddha [*Jodo*]. Seorang yang melakukan banyak perbuatan jahat tentunya akan masuk ke dalam neraka, dan sebaliknya seseorang yang banyak melakukan perbuatan baik akan masuk ke dunia Buddha dan terlepas dari segala penderitaan.

SPIRITS

Uniknya tradisi Jepang ternyata mempercayai bahwa sebuah roh adalah tidak murni dan berada dalam keadaan yang tidak tenang, sehingga perlu diadakan ritual selama 7 tahun untuk memurnikan dan memenangkan roh. Dipercayai saat hendak menyebrang ke dunia 'lain' sebuah roh harus melewati lorong penuh bayang-bayang dan doa yang dipanjatkan oleh keluarga yang ditinggalkan dapat menuntun roh itu untuk menemukan jalan ke dunianya. Apa yang terjadi bila sebuah roh tidak dapat menemukan jalan menuju dunianya dan tidak disucikan menurut ritual? Maka munculah hal yang disebut hantu. Hantu adalah roh manusia yang tidak dapat menuju ke tempatnya sehingga harus tinggal di dunia manusia namun tidak dengan wujud manusia selayaknya.

Seperti yang banyak diangkat ke film, buku mapun *anime-manga*, emosi macam kecemburuan, kemarahan dan kesedihan dapat muncul kembali setelah kematian, menyebabkan hantu menunggui tempat tertentu bahkan membalas dendam kepada orang tertentu.

Pada periode Heian [794-1185] ada anggapan bahwa hantu dapat menyebabkan kelaparan, penyakit bahkan wabah penyakit. Mulai periode Kamakura [1185-1333] muncul kepercayaan bahwa hantu atau roh dapat mengambil wujud hewan-hewan, seperti rubah atau rakun yang sering mengganggu ketentraman manusia.

Pada periode Muromachi [1136-1573], masyarakat Jepang waktu itu mempercayai kekuatan benda-benda mati seperti alat-alat rumah tangga. Benda-benda tersebut bila telah



Yoshitsune dilatih oleh Tengu yang berwujud mirip burung

N JAPANESE FOLKLORE

berumur 100 tahun dapat memiliki roh.

Pada periode berikutnya, Momoyama [1573-1600] dan Edo [1603-1868], bila seseorang meninggal akibat penyakit maka ia dipercaya akan berubah menjadi monster yang menakutkan. Namun dalam masa akhir Edo, Pemerintah pernah melarang pertunjukan atau kesenian apapun yang mengetengahkan tema hantu menakutkan. Karena hal ini dikhawatirkan dapat membuat masyarakat menjadi terlalu percaya takhayul dan berakibat menurunnya wibawa Pemerintah.

Dalam cerita rakyat Jepang, seringkali tokoh hantu "diperankan" seorang wanita, diceritakan sebagai hantu yang ingin membalas dendam karena perlakuan tidak adil yang diterima selama ia hidup.

Pada akhir abad ke-18, dalam pertunjukan *kabuki* sering dipertunjukkan tokoh hantu wanita yang menakutkan. Salah satu cerita yang sering muncul adalah *Batu Yang Menangis di Malam Hari*. Cerita ini tentang seorang wanita yang saat dalam perjalanan menemui suaminya, dirampok dan dibunuh secara kejam oleh sekawanan perampok. Darah sang wanita menetes ke sebuah batu yang kemudian menjadi tempat berdiamnya roh sang wanita. Batu itu terkadang mengeluarkan bunyi isakan tangis di malam hari karena kekejaman yang dialaminya.

Selain hantu ada juga yang disebut *Oni*. Mereka dilukiskan memiliki tanduk dan mengenakan pakaian dari kulit harimau, tubuhnya besar dan memiliki kuku-kuku yang panjang. Kulitnya yang berwarna hijau atau merah, membuatnya kelihatan makin menyeramkan.

Oni muncul dalam beberapa cerita rakyat, antara lain *Issun-Boshi* dan *Momotaro*. Para *Oni* bukan hanya sekedar mengganggu atau menakut-nakuti manusia dengan berbuat keonaran. Ada Oni yang bertugas membawa orang-orang yang berdosa menuju kehadapan *Emma-O* [dewa neraka] untuk diadili. Dan ada juga *Oni* yang ditugaskan untuk melindungi kuil Buddha dari bencana. Kepercayaan yang berhubungan dengan Oni mencapai puncaknya pada abad ke-18 dan 19.

Tengu, atau setan yang hidup di pegunungan, digambarkan memiliki hidung besar dan senang hinggap di atas dahan pohon-pohon tinggi. Ia memiliki kepala seperti burung namun berbadan manusia. Seseorang yang masuk ke dalam hutan dan menginjak wilayah Tengu dapat mengalami kejadian yang tidak menyenangkan. Mereka akan diganggu oleh Tengu yang secepat kilat bisa berubah wujud menjadi wanita, orang cebol bahkan anak-anak.

Seperti halnya *Oni*, *Tengu* juga tidak selalu dianggap jahat. Dalam legenda *Yoshitsune* atau dikenal dengan nama Ushiwaka, ia dilatih Tengu tentang ilmu strategi peperangan.

Kemudian ada tradisi pemberian persembahan kepada *Tengu* oleh penebang kayu dan pemburu karena Tengu dianggap sebagai dewa gunung yang berhubungan dengan tempat pekerjaan mereka. Sampai saat ini di beberapa bagian di Jepang masih dapat ditemukan seorang penebang kayu yang memberikan persembahan kue *mochi* kepada *Tengu* sebelum mereka memulai pekerjaannya.

Bagaimana dengan hantu/dewa dalam wujud hewan? Dalam legenda Jepang, ular dan naga adalah hewan yang dianggap memiliki kekuatan supranatural. Masyarakat Jepang kuno mengenal *Orochi*, dewa ular yang hidup diatas gunung, dan *Ryu*, dewa naga yang menguasai air, awan dan angin. Lalu ada juga naga yang bernama *Yasha*, yang tugasnya melindungi Buddhisme.

Rubah [*kitsune*] pun adalah hewan yang sangat populer dalam dunia supranatural. Rubah dikatakan dapat berubah bentuk, dengan wajahnya tetap menyerupai rubah. Rubah hitam adalah pembawa keberuntungan, sedangkan rubah putih adalah pertanda malapetaka.

Manusia menggabungkan fakta dan fiksi, yang kemudian menghasilkan sebuah karya dan munculah hantu, roh maupun dewa dalam bentuk tradisional [cerita rakyat, fabel, legenda] dan bentuk modern lewat layar kaca atau lembaran-lembaran kertas. Manusia tidak akan hidup abadi, namun kepercayaan terhadap hantu, roh dan dewa akan selalu ada. Karena sampai akhir nanti, manusia tidak akan pernah dapat menjawab segala pertanyaan yang ada di dunia ini. Terutama jika itu berkaitan dengan misteri kematian.

Bagi teman-teman yang ingin memberikan kritik, saran atau permintaan seputar rubrik MYTHS, silakan mengirim e-mail ke: lovablepunk@lovablepunk.com, dengan *subject*: myths. Terimakasih. ~samii eto'o



KONBINI

JAPAN CONVINIENCE STORE

Konbini adalah sebutan untuk *convinience store* atau supermarket kecil di Jepang yang menjual berbagai kebutuhan sehari-hari. Di Jepang, *konbini* bisa dikatakan sudah menjadi bagian dari kebudayaan mereka.
Kemunculan *konbini* bermula pada tahun 1974 ketika pengusaha retail besar Ito-Yokado Co., Ltd. bekerjasama dengan Southland Corp. dari Amerika Serikat meluncurkan **Seven-Eleven** pertama di Jepang. Sejak saat itu usaha *konbini* berkembang dengan pesat. Sekarang di seluruh Jepang terdapat kira-kira 50.000 *konbini* dengan aset keseluruhan yang mencapai 6 triliun yen. Setelah kemunculan Seven-Eleven, muncul pula **Lawson**, dan **Familimart** [Famima] yang merupakan *konbini-konbini* yang mendominasi pasar Jepang, belum lagi *konbini-konbini* lainnya yang menjamur di mana-mana. Saking terkenalnya, dalam 60% kawasan di Jepang, penduduknya dapat menemukan *konbini* dalam jarak 500 meter dari rumah mereka.

Mengapa *konbini* bisa demikian populer di Jepang? Tidak hanya karena produk jualannya yang segar dan beragam, hal itu disebabkan juga karena konsumen dapat pelayanan yang sangat lengkap dan memuaskan yang biasanya diakses lewat terminal multi fungsi. Dalam *konbini* di Jepang bisanya tersedia ATM yang berguna sebagai terminal multi fungsi-nya. Tidak hanya membeli kebutuhan sehari-hari, lewat *konbini* konsumen juga bisa memesan tiket untuk konser, *event* olahraga, taman hiburan, tiket keperluan perjalanan, sampai membayar berbagai rekening lewat terminal multi fungsi tersebut. Hanya saja ATM di *konbini* tidak menerima kartu kredit, atau debit dari luar Jepang, tapi rencananya mulai tanggal 11 Juli 2007 mendatang, kartu kredit dan debit dari berbagai bank asing sudah bisa dipakai di cabang-cabang Seven-Eleven seluruh Jepang, serta disediakan menu berbahasa Inggris.
Selain ATM, di kebanyakan *konbini* juga tersedia mesin fotokopi dan fax. *Konbini* juga biasanya mempunyai jasa kurir [*takuhaibin*] bagi para pelanggannya. *Konbini* umumnya buka 24 jam 7 hari seminggu. Selain tempat berbelanja, *konbini* juga kerap digunakan untuk tempat mangkal anak muda Jepang.
Berbagai produk kebutuhan tersedia di *konbini*, tapi yang paling populer adalah berbagai jenis makanan dan minuman yang tersedia baik panas maupun dingin. Khususnya di daerah urban, makanan-makanan yang dijual biasanya berganti menurut musimnya. Di bulan Maret pelanggan bisa mendapatkan manisan *hina arare*, di bulan Mei ada ikan kukus yang berbentuk *koinobori*. Mendekati musim panas biasanya tersedia makanan dingin seperti *hiyashi chuka* [*ramen* dingin], dan *kakigori* [es serut], di musim gugur ada *matsutake gohan* [nasi jamur *matsutake*] dan *tsukimi dango*, sedangkan di musim dingin ada *oden*, *nikuman* [bapau], kue Natal, dan *toshikoshi soba* [mie yang dimakan pada akhir tahun]. Makanan yang tersedia di *konbini* selalu dikeluarkan dari rak segera bila dianggap tidak segar lagi, bahkan sebelum masa


display barang dalam konbini

kadaluarsanya. Kebiasaan ini tentu baik bila melihat kepentingan konsumen namun ada juga sisi buruknya. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Kementrian Pertanian, Kehutanan dan Perikanan, terungkap bahwa pada masa fiskal 2003 sebanyak 600.000 ton makanan yang tidak terjual dibuang dari berbagai *konbini* sepenjuru Jepang. Padahal jumlah itu cukup banyak untuk memberi makan 3 juta orang setiap harinya.
Konbini ala Jepang sekarang juga merambah ke negara-negara Asia sekitarnya seperti Taiwan dan Korea. Kepopuleran *konbini* di Jepang bahkan mengalahkan kepopuleran *convinience store* di negara asalnya Amerika, sehingga pengusaha Famili Mart kini mencoba mengadopsi *konbini* ala Jepang ke negara asalnya Amerika.



J-FEST ↘ Text by Shira-Ai

KOKO NI SUNDE IRU NOWA TANOSHII

SAYA SENANG TINGGAL DI SINI

Text by Joe Lesmana


Machiko-sensei [kiri] berfoto bersama sebagian muridnya

Untuk nama yang satu ini, harusnya semua pembaca setia Animonster sudah tidak asing lagi. Karena Machiko Maeyama pernah mengisi rubrik Just Ask Machiko di majalah ini selama beberapa tahun. Kali ini kita menampilkan profil Machiko-sensei untuk 'mengintip' kesibukannya saat ini, sekaligus mengajaknya berbagi pengalaman selama hampir 10 tahun tinggal di Indonesia.

Machiko Maeyama [40 thn] adalah seorang *mangaka* yang lahir di Nagano, Jepang. Beliau mulai belajar membuat *manga* sejak usia 3 th. "Perkenalannya" yang pertama dengan Indonesia adalah saat ia berlibur ke kota Jogjakarta dan Bali, 20 tahun silam. Saat itulah Machiko-*sensei* melihat batik, dan langsung "jatuh cinta" pada produk kebudayaan asli Indonesia itu. Hal ini membuat beliau kembali datang ke Bali, setahun kemudian, seorang diri sebagai turis *back-packer*.
Pengalaman ini membuat beliau ingin tahu lebih banyak tentang Indonesia. Itu yang kemudian mendorongnya untuk mencari teman orang-orang Indonesia yang tinggal di Jepang. Dari mereka inilah, *Sensei* mulai mendapat gambaran tentang negeri Indonesia serta perilaku dari masyarakatnya. Ini menjadi modal yang sangat berguna ketika *Sensei* harus ikut bersama suaminya yang kebetulan mendapat tugas di Indonesia. Maka sejak Agustus 1997, Machiko-*sensei* tinggal di Jakarta.
Awalnya, sebagai seorang ibu rumah tangga, *Sensei* memiliki cukup banyak waktu luang. Beliau menggunakannya untuk mengenal kebudayaan Indonesia. Bahkan beliau ini pernah belajar tentang batik pada Bpk. Iwan Tirta Iho. Lalu pada tahun 2002, Machiko-*sensei* mulai mengajar di **Machiko Manga School** kawasan Kemang.
Hingga saat ini *Sensei* sudah mengajarkan teknik-teknik membuat *manga* kepada sekitar 300 orang siswa. *"Awalnya, siswa saya kebanyakan adalah pelajar SMU dan mahasiswa. Namun kini justru siswa SD, SMP yang lebih banyak menjadi murid saya,"* ujar *Sensei* menjelaskan kondisi sekolahnya saat ini.
Sekian lama tinggal di Indonesia, tentu memiliki banyak pengalaman unik kan? *"Ada banyak sekali! Kalau ditanya begini, malah jadi tidak ingat, hehe... Tapi hingga kini saya masih kesulitan untuk mengerti 100% jika bicara dengan orang Indonesia. Terutama tentang konteks 'ya' dan soal waktu. Seringkali saya bertemu lawan bicara yang banyak menjawab 'ya' atas perkataan saya, namun kok nampaknya ia tidak mengerti betul apa yang saya ucapkan ya. Atau jika orang berbicara 'kemarin', 'besok' atau 'nanti', saya sama sekali tidak punya bayangan, apakah 'besok' itu benar-benar 'hari esok' atau 'beberapa hari yang akan datang'. Jadi, untuk amannya, saya selalu menetapkan janji dengan menyebut tanggal dan waktunya."* *Sensei* yang enerjik inipun bertutur bahwa meski sudah 10 tahun tinggal disini, namun beliau tak berani mengemudikan mobil sendiri. *"Kondisi lalu lintas di Jakarta sangat padat, dan semua pengemudi nampaknya selalu ngebut dan saling mendahului."*
Hal lain yang menarik perhatiannya pada tahun-tahun awal kedatangannya adalah seringnya beliau melihat orang-orang dewasa [terutama pria] yang duduk di pinggir jalan sambil mengobrol bersama teman-temannya. Dan menghadap ke jalan pula! "Ini sangat berbeda dengan di Jepang. Orang Jepang akan sebisa mungkin menyembunyikan wajahnya [tidak menghadap ke jalan] jika mereka harus nongkrong dan mengobrol dengan teman-temannya."
Kini, *Sensei* sedang sibuk mempersiapkan buku dasar-dasar membuat *manga* [akan segera diterbitkan Elex Media] dan membuat *manga* bersambung untuk proyek komik internet, *Michao* [Kodansha]. Ia mengaku sudah betah tinggal di Indonesia dan bisa menyesuaikan diri dengan cukup baik, serta memiliki banyak teman atau murid yang membuat ia makin kerasan. *"Bahkan jika saya kembali ke Jepang untuk liburan, saya jadi sering merasa 'aneh'. Misalnya cara jalan orang Jepang yang selalu terburu-buru, atau kebiasaan hidup mereka yang ekstra bersih. Saya pikir, orang Indonesia pada umumnya lebih kuat secara fisik dibanding generasi muda Jepang."*
Machiko-*sensei* memang selalu berpikiran positif. Saat saya bertanya apa pendapatnya mengenai banyaknya pengamen di jalanan Jakarta, *Sensei* menganggap hal itu lebih menunjukkan rakyat Indonesia tidak malas dan mau berusaha untuk mendapatkan uang secara halal. *"Satu hal yang ingin saya lakukan saat ini. Jika dulu saya banyak menerima bantuan dan dukungan dari teman-teman di sini, maka kini saatnya saya ingin lebih banyak memberi kepada orang-orang di sekitar saya."* Semoga sukses dengan semua rencana dan *manga school*-nya, *Sensei*! Terima kasih juga atas bantuan *Sensei* selama ini pada Animonster.


Machiko-sensei saat launching SPLASH!, majalah komik yang dirintisnya


Suasana kelas di Machiko Manga School

↘ Text by Aoi Minami



AYUMI HAMASAKI A BEST 2 WHITE & BLACK

Setelah sukses lewat album *Secret* yang dirilis Oktober tahun lalu, sekali lagi **Ayumi Hamasaki** membuktikan dirinya masih pantas menyandang gelar Queen of J-Pop dengan merilis dua *best album* sekaligus pada 28 Februari 2007 bertajuk ***A BEST 2 ~WHITE~*** dan ***A BEST 2 ~BLACK~***. Sesuai dengan judulnya, kedua album yang berjarak 6 tahun dengan album *A BEST* pertama ini menampilkan wajah Ayu pada masing-masing covernya dengan latar belakang warna putih dan hitam. Lagu-lagu dalam kedua album ini diambil dari *single-single* dan beberapa lagu mulai era album *I AM* hingga *(miss) understood.* Ketika ditanya mengapa lagu-lagu dari album *Secret* tidak termasuk di dalamnya, Ayu mengatakan bahwa *Secret* adalah album spesial yang menandai "kelahiran kembali" sosok Ayumi Hamasaki dan tidak cocok bila dimasukkan ke dalam *A BEST 2* yang merupakan bagian masa lalunya. Kedua album *A BEST 2* ini juga sudah dirilis di Indonesia oleh **PT Indo Semar Sakti**.

Perbedaan antara *WHITE* dan *BLACK* terletak pada nuansa lagu-lagu di dalamnya. Lagu-lagu dalam *WHITE* cenderung ceria, sedangkan *BLACK* bernuansa gelap, sedih dan suram.

Menurut Ayu, kedua album ini seolah mewakili sosok dirinya yang dewasa namun masih suka bertingkah seperti anak kecil, pintar tapi sekaligus juga bodoh. Ia tidak setuju dengan pendapat bahwa warna putih selalu berarti baik sedangkan hitam berarti buruk. "Kata yang memakai kanji *'kuro'* [hitam] juga bisa berarti baik. Contohnya kata *'haraguro'* [terampil]. Sedangkan kata yang memakai kanji *'shiro'* [putih] ada juga yang berarti negatif, misalnya pada kata *'shirajirashii'* [pembohong]'. Kalau memakai perbandingan hari, 'putih' itu adalah 'siang', sementara 'hitam' itu 'malam'. Terus-terang, aku paling benci waktu menjelang siang



antara pukul 10 hingga 11. Sebaliknya, aku paling suka pergi saat malam," demikian alasannya. Baik *WHITE* dan *BLACK* terdiri dari 15 lagu, termasuk lagu terbaru *part of Me* yang menjadi CM Song PANASONIC.

Pertama kali dirilis, *A BEST ~BLACK~* langsung menempati peringkat pertama Oricon, disusul *WHITE* di peringkat kedua. Di hari berikut, barulah keduanya bertukar posisi di mana *WHITE* mengantikan *BLACK* duduk di peringkat pertama. Total kedua album ini terjual sebanyak 170.000 keping di hari pertama dan langsung melonjak menjadi 950.000 keping di akhir minggu pertamanya.

Hasil ini menobatkan Ayu sebagai artis wanita pertama dalam kurun waktu 36 tahun yang berhasil menempati peringkat 1 dan 2 Oricon dalam waktu bersamaan. Di Jepang, album ini dirilis dalam 2 versi: CD+2 DVD dan CD. Dalam versi pertama, penggemar bisa menikmati keseluruhan PV dari lagu-lagu album bersangkutan, ditambah DVD dokumentasi konser *ayumi hamasaki BEST of COUNTDOWN LIVE 2006-2007* [BLACK] dan DVD konser itu sendiri [WHITE]. Kini *A BEST 2* telah terjual sebanyak 1.369.729 keping dengan perincian 693.159 keping untuk *WHITE* dan 676.570 keping untuk *BLACK*.

SPECIAL QUIZ



Dapatkan 5 buah album Best Black dan 5 buah album Best White untuk 10 orang pemenang persembahan PT Indo Semar Sakti. Jawab pertanyaan berikut: ***Best Black&White merupakan album best Ayumi yang ke berapa?*** Kirim jawaban beserta kupon asli yang terdapat di halaman 82 ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3 Dago-Bandung 40116 paling lambat tanggal 30 Juli 2007.

TRACK LIST CD

WHITE

1. evolution
2. Greatful days
3. independent
4. Humming 7/4
5. UNITE!
6. Real me
7. my name's WOMEN
8. ourselves
9. INSPIRE
10. STEP you
11. July 1st
12. fairyland
13. Voyage
14. Moments
15. A Song is born

BLACK

1. Dearest
2. CAROLS
3. No way to say
4. HANABI
5. walking proud
6. Free & Easy
7. Endless sorrow
8. Because of You
9. About You
10. GAME
11. is this LOVE?
12. HANABI ~episode II~
13. NEVER EVER
14. HEAVEN
15. part of me
16. Memorial address [Hidden Track]

AYUMI HAMASAKI'S HONG KONG ASIA TOUR ~TOUR OF SECRET 07~

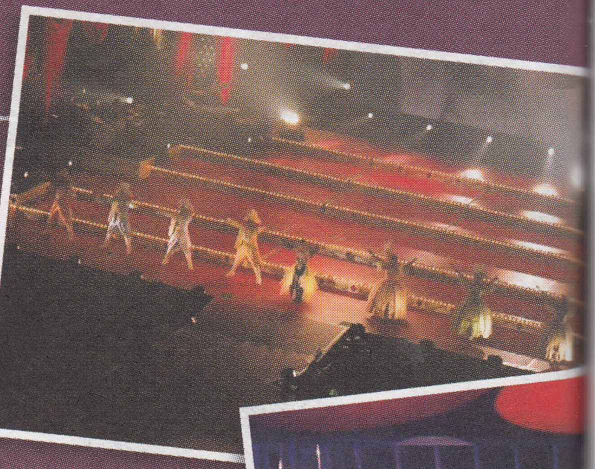
Ditulis kembali dan diedit oleh ***Aoi Minami*** *atas persetujuan* ***Shun*** *dan* ***Ali.***

Dalam rangka tur konser Asia-nya yang pertama, Hong Kong menjadi tempat persinggahan kedua **Ayumi Hamasaki** setelah Taiwan. Animo masyarakat Hong Kong pada konser ini sangat tinggi, apalagi mengingat album *Secret* yang dirilis November 2006 lalu berhasil menduduki peringkat pertama selama beberapa minggu di *chart* lokal. Tiket yang dijual langsung habis terjual dalam waktu kurang lebih 3 jam, membuat banyak penggemar yang tidak kebagian memohon-mohon supaya Ayu bersedia menambah jatah konsernya di Hong Kong. Berikut laporan singkat dari dua orang penggemar Ayu asal Indonesia, **Shun** dan **Ali**, yang beruntung bisa menyaksikan konser yang diadakan di Hong Kong Coliseum tersebut.

7 April 2007. Setibanya di HK Coliseum pada jam 5 sore, pemandangan pertama yang kami saksikan adalah antrian panjang penggemar yang menunggu giliran membeli *merchandise* di kios yang tersedia. Walau petugas sudah memberi peringatan bahwa kecil kemungkinkan kami bisa mendapat *merchandise* yang diinginkan, kami tetap ikut mengantri. Setelah 3 jam, barulah kami berhasil sampai di depan kios dan barang yang tersisa hanya pamflet tur seharga 260 dolar Hong Kong. Tidak lama kemudian, pintu menuju arena konser dibuka dan kami langsung masuk setelah sebelumnya membeli hotdog untuk mengganjal perut. Sebelum masuk, kami harus menghadapi pemeriksaan tas karena penonton dilarang membawa kamera ke dalam arena konser. Beberapa petugas di dalam gedung lalu membagikan selebaran berisi rencana untuk menyanyikan lirik pertama *single* pertama Ayu, *poker face*, saat sesi *encore* berakhir sebagai peringatan 9 tahun kiprah Ayu di dunia musik. Sebagai tambahan, cukup banyak selebriti Hong Kong yang juga datang menonton konser ini seperti Miriam Yeung, Andy Hui, Rosamund Kwan dan banyak lagi.

Walau di tiket tertulis konser akan dimulai pada pukul 20:15, baru 10 menit kemudian lampu arena dimatikan.

Penonton mulai meneriakkan nama Ayu dan konser pun dimulai. Sebagai pembuka, dipilih tembang ***Labyrinth*** yang disusul ***evolution*** versi instrumental. Di lagu kedua inilah Ayu muncul dengan balutan kostum hitam-emas dan dia langsung berteriak, *"It's a Showtime!!"* Ia lalu mulai menyanyikan *evolution* diiringi para penari latar yang memakai kostum ala Eropa. Suasana konser semakin panas saat tembang kelima ***1 LOVE*** dinyanyikan Ayu di dalam kerangkeng. Di tengah lagu, muncul semacam ledakan besar dan Ayu tiba-tiba sudah berada di luar dan *1 LOVE* pun berlanjut disusul ***until that Day*** diiringi tarian yang cukup "panas" bersama penari latarnya. Untuk mendinginkan suasana, Ayu kemudian berturut-turut menyanyikan ***M*** yang disusul oleh ***appears*** dan ***part of Me*** di mana Ayu mengenakan kimono ungu. Setelah beberapa tembang dari album *Secret*, Ayu kembali menyanyikan beberapa tembang lama seperti ***Surreal*** [ia maju ke tengah panggung diiring para kru band seperti Yocchan, Enrique, Peco dan Yoko], ***AUDIENCE*** [Ayu sempat lupa sebagian lirik lagu ini] dan ***Boys & Girls***. Setelah mengucapkan terima kasih pada penggemar yang sudah datang,

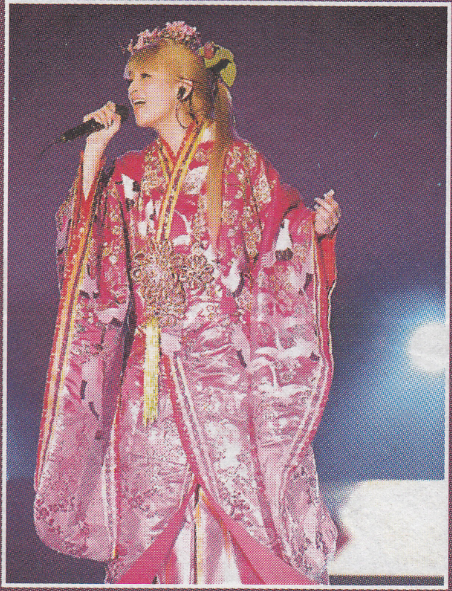


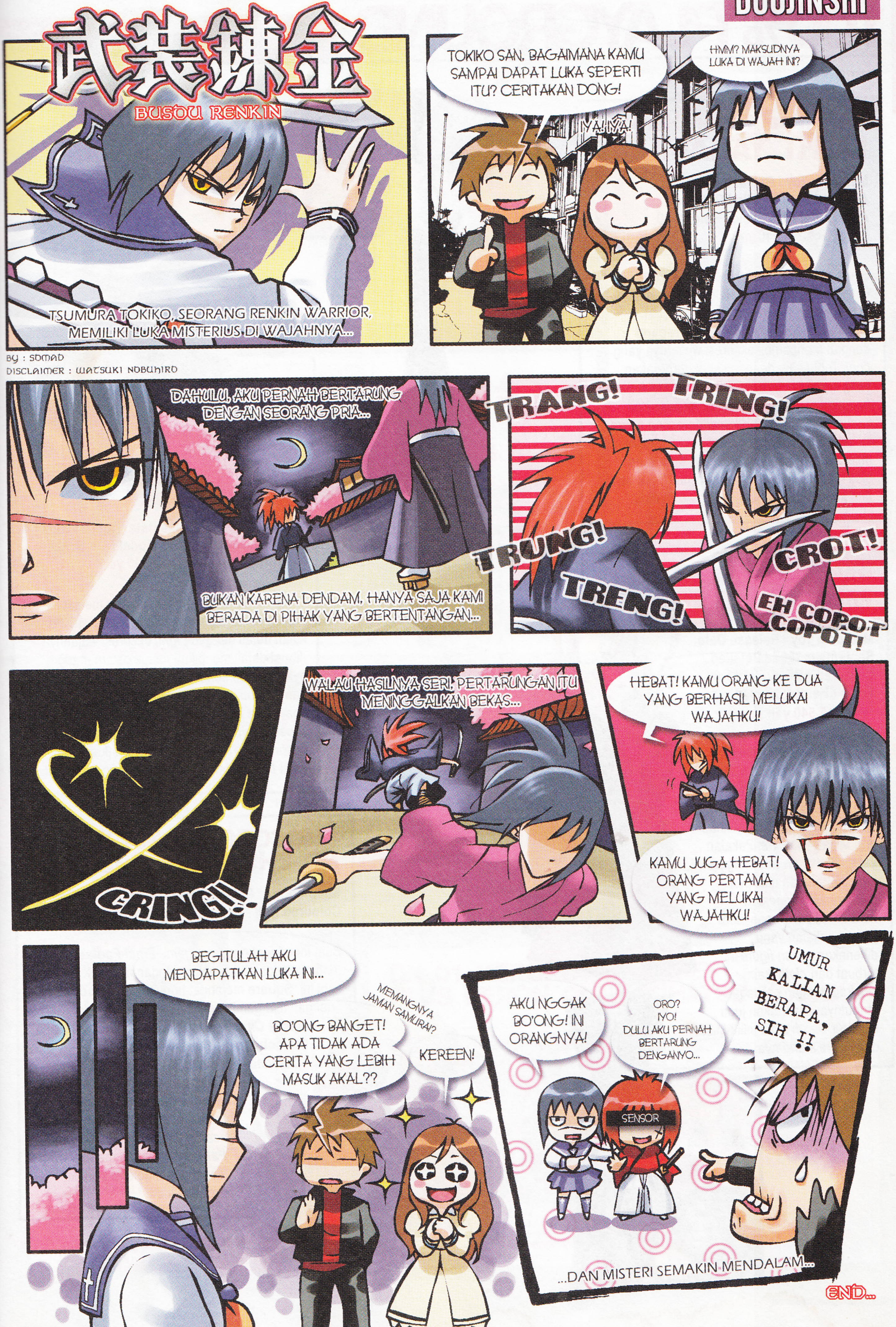


Ayu pun menghilang dan panggung kembali gelap. Setelah kurang lebih 10 menit penonton berteriak, *"Encore! Encore!"*, di layar panggung muncul logo A khas Ayu dan beberapa huruf kanji China yang berarti *"Hello Hong Kong"*, *"Wish You Good Luck"* dan *"Spring is here"* silih berganti muncul. Layar pun terangkat dan Ayu muncul menyanyikan ***Memorial Address*** [walau harus dibantu kertas lirik contekan yang ditempel di lantai panggung] dan ***SEASONS*** [nyaris semua penonton turut menyanyikan lagu ini] sebelum sesi MC dimulai. Ayu yang didampingi gitarisnya, Yocchan, menyapa dengan kata *"Hello Hong Kong!"* beberapa kali dan dalam bahasa Inggris mengaku ia gugup sekali sebelum konser ini dimulai. Bahkan ia sempat mencoba melafalkan namanya dalam dialek Kanton. Tiba-tiba Yocchan berkata *"Ayo menyanyi!"* dalam dialek Kanton dan penonton serempak menyanyikan bagian chorus *poker face*. Ayu yang terkaget-kaget kemudian terharu dan mulai menangis. Para penari latar kemudian mengeluarkan kue tar besar dan mereka semua berfoto di depan kue itu. Konser kemudian dilanjutkan kembali dan Ayu berturut-turut menyanyikan ***flower garden*** dan ***Humming 7/4*** [semua penonton ikut meloncat-loncat dalam lagu ini] sebelum ia menutup konser ini dengan tembang ***Who***. Sama dengan konser di Taiwan, Ayu menyanyikan lirik terakhir lagu ini dalam bahasa Mandarin. Sambil bergandengan tangan dengan para penari latar, Ayu membungkuk beberapa kali sambil mengucapkan *"Arigatou gozaimashita"* dan *"See you soon!"*. Sebagai tanda bahwa konser ini benar-benar berakhir, Ayu tidak lupa melakukan kebiasaan rutinnya. Setelah para penari latar menghilang ke balik panggung, ia meletakkan mic di lantai dan meminta para penonton supaya tenang. Setelah 2 menit, ia pun berteriak *"Arigatou Gozaimashita!!"* begitu kerasnya hingga bahkan terdengar dari kursi kami yang terletak di bagian atas!! Setelah itu barulah ia menghilang ke balik panggung dan berakhirlah konser berdurasi kurang lebih 2 ½ jam ini.

Setelah sebagian besar penonton keluar, kami baru keluar gedung setelah sebelumnya mengambil foto-foto panggung. Memutuskan tidak mengikuti jejak beberapa fans yang masih bertahan di luar gedung menunggu Ayu, kami pun kembali ke hotel dan beristirahat.






武装錬金
BUSOU RENKIN
TSUMURA TOKIKO, SEORANG RENKIN WARRIOR, MEMILIKI LUKA MISTERIUS DI WAJAHNYA...
TOKIKO SAN, BAGAIMANA KAMU SAMPAI DAPAT LUKA SEPERTI ITU? CERITAKAN DONG!
YA! YA!
HMM? MAKSUDNYA LUKA DI WAJAH INI?
BY : SDMAD
DISCLAIMER : WATSUKI NOBUHIRO
DAHULU, AKU PERNAH BERTARUNG DENGAN SEORANG PRIA...
BUKAN KARENA DENDAM, HANYA SAJA KAMI BERADA DI PIHAK YANG BERTENTANGAN...
TRANG!
TRING!
TRUNG!
TRENG!
CROT!
EH COPOT COPOT!
CRING!!
WALAU HASILNYA SERI, PERTARUNGAN ITU MENINGGALKAN BEKAS...
HEBAT! KAMU ORANG KE DUA YANG BERHASIL MELUKAI WAJAHKU!
KAMU JUGA HEBAT! ORANG PERTAMA YANG MELUKAI WAJAHKU!
BEGITULAH AKU MENDAPATKAN LUKA INI...
BO'ONG BANGET! APA TIDAK ADA CERITA YANG LEBIH MASUK AKAL??
MEMANGNYA JAMAN SAMURAI?
KEREEN!
AKU NGGAK BO'ONG! INI ORANGNYA!
ORO? IYO! DULU AKU PERNAH BERTARUNG DENGANYO...
SENSOR
UMUR KALIAN BERAPA, SIH !!
...DAN MISTERI SEMAKIN MENDALAM...
END...

Text by Anim

RAH [Real Action Heroes]: LIGHT YAGAMI

Medicom Toy / Release Date: August 2007 / Detailed Coloured ABS Model / 1:6 Scale / Height: 30 cm / Price: 15.540 yen

Siapa sih yang nggak tahu ***Death Note***, yang sudah terkenal melalui *manga*, anime, maupun film *live action*-nya? Medicom membuat **RAH** dari tokoh **Light Yagami** dengan mengambil ekspresi wajahnya yang *cool*. Tentu saja dengan sendi pergerakan yang super banyak sebagai ciri khas, *action figure* ini bisa kamu pose-kan sepuas hati kamu. Pakaian yang dikenakan *action figure* ini seluruhnya berbahan dasar *cloth* [kain], disertakan juga miniatur *Death Note* yang bisa dibawa oleh *action figure* ini. Untuk versi *first limited*-nya disertakan *figure* **Ryukk.**







RAH [Real Action Heroes]: L

Medicom Toy / Release Date: August 2007 / Detailed Coloured ABS Model / 1:6 Scale / Height: 30 cm / Price: 15.540 yen

Tidak hanya *Light Yagami*, **L** yang menjadi musuh besar *Light* pun dibuat **RAH**-nya. Tidak kalah detail dengan *Light*, ekspresi wajahnya dibuat detail mengikuti *image* dalam *manga*-nya. Dengan sendi pergerakan yang super banyak, kamu bisa membuat berbagai pose-pose khas **L** yang menjadi ciri khasnya. Sama seperti *Light*, semua pakaian yang dikenakan *action figure* ini terbuat dari *cloth* [kain], dan versi *first limited*-nya disertakan *figure* **Ryukk**.

RAH [Real Action Heroes]: MISA AMANE

Medicom Toy / Release Date: September 2007 / Detailed Coloured ABS Model / 1:6 Scale / Height: 27 cm / Price: 15.540 yen

Tokoh **Misa Amane** [Misa Misa] tidak ketinggalan dibuat **RAH**-nya. Mengambil *image* dari *manga* dengan detail wajah dan rambut yang sangat khas dari Misa yang *cute*. Pakaian yang dikenakan *action figure* ini juga menambah nilai plus melengkapi *image* dari karakter Misa, jangan lupa semua pakaian yang dikenakan *action figure* ini terbuat dari *cloth* [kain], lengkap dengan berbagai atributnya. Disertakan juga miniatur *Death Note* milik Misa, dan *figure stand*-nya.





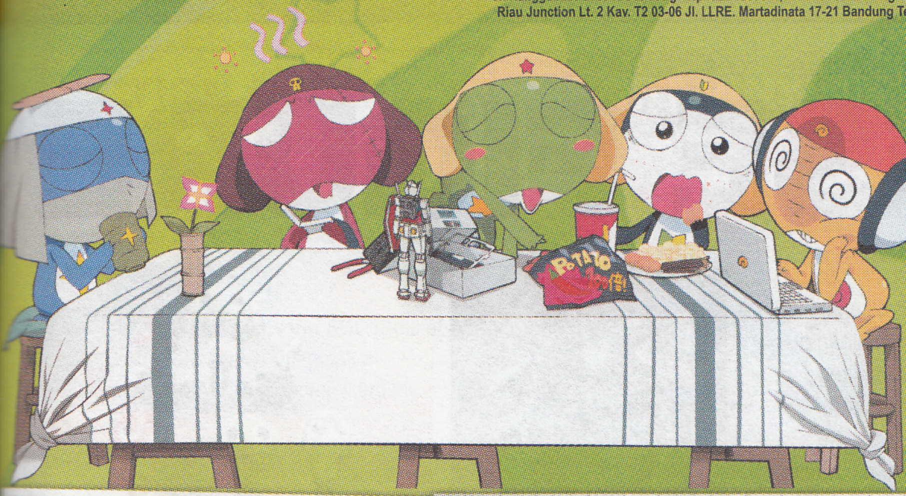
CHOCOBO TO MAHOU NO EHON MEIGURUMI

Square Enix / Release Date: On Sale / Detailed Coloured Doll / Height: 17 cm / Price: 1.890 yen

Buat mereka penggemar *game* ***Final Fantasy***, tentunya sudah tidak asing dengan makhluk yang satu ini. **Square** membuat boneka dari **Chocobo** dengan mengambil *image* dari *game*-nya yang berjudul ***Chocobo to Mahou no Ehon***, di mana **Chocobo** di sini memiliki bentuk *Super Deformed* yang membuatnya tampak lebih imut. Dengan bahan yang lembut dan wujudnya yang lucu, tentunya boneka ini tidak hanya menjadi incaran para penggemar ***Final Fantasy***, tapi juga mereka yang senang mengoleksi boneka-boneka lucu.



VEGA FANTASY LAND
TOYS GAME ANIME MOVIES BOOKS MAGAZINES & HOBBIES
Jl. Ranggamalela No. 3 Bandung Telp. 022-4209873, BSM Lt. 3 Bandung Telp. 022-9101322, Riau Junction Lt. 2 Kav. T2 03-06 Jl. LLRE. Martadinata 17-21 Bandung Telp. 022-4260798



01: KERORO GUNSO

Ini dia nih si tokoh utama yang konyol! Siap tempur dengan keroball, beam rifle, shield, dan bazooka!



Rp. 79.000,-



06 VER.1.5: KERORO GUNSO VER.1.5 + FLYING BOARD

Keroro tampak aksi diatas flying board-nya. Bisa dilengkapi dengan harisen atau pakaikan saja mantel biar gaya! Model yang satu ini bisa diubah-ubah air mukanya. Kamu bahkan bisa mengatur mukanya si Keroro jadi kesakitan ketika terpeleset kulit pisang!

Rp. 109.000,-



DX 02 KERORO SHOUTAI SET + HIMITSUKICHI

Keroro Gunsou, Giroro Gochou, Tamama Nitouhei, Kururu Souchou, dan Dororo Heichou dengan ekspresi masing-masing yang unik siap untuk beraksi. Apalagi dengan fasilitas pangkalan rahasia mereka yang canggih ini!



Rp. 399.000,-

BODY 09: KERORO ROBO

Taruh Keroro di kursi kokpitnya, dan ia siap beraksi dengan Keroro Robo! Model ini memiliki tingkat kerincian yang baik, kamu bisa lihat di senapan dan perisainya. Keren sekaligus imut!

Rp. 79.000,-

DX 01 KERORO ROBO SET PLUS KERON GUN KAIHATSU KOUJOU



Wuih, yang ini lengkap banget! Kururu Robo, Keroro Robo, Dororo Robo, Tamama Robo dan Giroro Robo semua ada disini! Semua dilengkapi dengan perlengkapan dan persenjataan masing-masing. Pasti bikin musuh keder!

Rp. 399.000,-

Text by Anim

JAPANESE FIGURE

Semakin berkembangnya dunia mainan di Jepang menjadikan mainan sebagai industri raksasa yang sudah banyak dikenal oleh orang-orang di luar Jepang juga. Secara garis besar, mainan di Jepang dibagi menjadi dua, yaitu *figure* dan *model kit*. Seperti yang sudah kita ketahui, *model kit* adalah mainan yang harus kita rakit terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil akhirnya, di mana jenis ini didominasi oleh **Gunpla**. Sedangkan *figure* dijual sudah dalam bentuk jadi dan tidak perlu dirakit terlebih dahulu. Pada awalnya kata *figure* memiliki arti "benda yang dibuat menyerupai seorang karakter atau robot", tetapi karena berkembangnya pengertian yang berbeda di dalam dunia mainan di Jepang, kini arti *figure* di sana berubah menjadi "benda yang dibuat memiliki bentuk manusia". Hingga saat ini di Jepang yang sering kali dibuat *figure*-nya adalah tokoh dari film, anime, *manga*, maupun *computer game*. Ada juga yang membuat *figure* dari robot maupun hewan walau jumlahnya tidak terlalu banyak. Sejalan dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak juga bentuk dan bahan yang digunakan untuk membuat sebuah *figure*. Karena itu *figure* dibagi lagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan ciri khasnya masing-masing. Perlu diketahui juga jenis *figure* di Jepang paling banyak di dunia. Berikut macam-macam *figure* di Jepang:









METAL FIGURE

Figure yang dibuat dari bahan *White Metal*. Biasanya berupa *diorama* dari *Military Model*. Dengan adanya *Metal Cast* sekarang ini, model semacam ini bisa diperbanyak dengan mudah, karenanya ada juga *garage kit* yang menggunakan bahan *White Metal*. *Figure* macam ini juga sering dipakai dalam **TRPG** [*Table Talk Role Playing Game*].

Seri terkenal dari jenis ini: Warhammer, Dungeon & Dragons.



FIGURE STATUE

Figure yang bahannya bisa dari *resin*, *PVC*, *metal*, dan berbagai bahan lainnya. Yang menjadi ciri khas dari *figure* jenis ini adalah tidak adanya sendi pergerakan, dan fungsinya lebih sebagai pajangan. Ada yang dijual sudah utuh, dan ada juga ada yang harus dipasang dulu dan dicat, seperti *garage kit* yang menjual *statue* dalam bentuk potongan badan yang harus kita lem sendiri. Biasanya mengambil model tokoh dalam film, anime, dan *manga*.

Seri terkenal dari jenis ini: RAH DX [Robot Animation Hero & Heroine], Garage Kit.



VENDING MACHINE FIGURE

Figure yang dijual di *vending machine* yang bisa ditemukan di pasar swalayan, supermarket, maupun toko umum lainnya, disebut juga dengan ***Gachagacha*** atau ***Gachapon***. Biasanya berupa kapsul plastik berisi *figure*. Dibuat dari bahan dasar karet dan menjadi barang koleksi yang sangat terkenal. Belakangan ini dijual juga di *convinience store* tidak dari *vending machine* tapi langsung dijual satuan, dari situlah muncul istilah ***Trading Figure***. *Trading Figure* biasanya dijual dalam bentuk kotak di mana kita tidak akan tahu *figure* apa yang akan kita dapatkan di dalamnya.

Seri terkenal dari jenis ini: Gachapon, Trading Figure.

ACTION FIGURE

Figure yang dapat digerakkan kaki, tangan, atau bagian tubuh yang lainnya. Di Jepang, *figure* yang dapat digerakkan dengan bebas sering disebut dengan **Full Action Figure**, contohnya **RAH**.

Seri terkenal dari jenis ini: SOC [Soul of Chogokin], SIC [Super Imagination Chougokin], RAH [Real Action Heroes]



SOFT VINYL

Figure yang dibuat dari bahan dasar *polyvinyl chloride* [PVC], campuran dari plastik dan *chloroethylene*. *Figure* yang biasa disebut dengan *Sofbi / Sofvi* ini memiliki tubuh dengan bagian dalamnya berupa rongga udara sehingga bisa mengambang di atas air. Dulu menjadi populer karena *figure* **Godzilla** dan beberapa monster lainnya kebanyakan dibuat dalam bentuk *figure* macam ini. Kini, tidak hanya monster, banyak juga karakter manusia yang dibuat Sofbi-nya, sebagai contoh Sofbi **Kamen Rider** atau **Super Sentai**. Memiliki sambungan yang disebut dengan "*Aigi*" pada pangkal lengan, kaki, atau pinggang yang bisa digerakkan. Walau begitu Sofbi tidak dikategorikan sebagai *Action Figure* karena gerakannya yang sangat terbatas. Sering juga dijadikan sebagai *prize item* dari mesin pengambil hadiah di beberapa *game center*.

Seri terkenal dari jenis ini: Sofbi Damashi





DOLL

Sebutan Doll diambil dari sebutan orang Eropa terhadap mainan berbentuk manusia. Di Jepang, yang termasuk ke dalam kategori Doll adalah *figure* yang memiliki sendi pergerakan yang sangat banyak, pakaian yang dapat dilepas dan biasanya terbuat dari kain, dan rambut dari bahan khusus. Doll pertama kali diperkenalkan pertama kali dalam dunia *figure* Jepang melalui **Super Dollfie**. Seringkali ada kerancuan arti dengan Full Action Figure karena seringkali Full Action Figure dikategorikan sebagai Doll juga dan bisa dibilang susah menemukan perbedaannya.

Seri terkenal dari jenis ini: Super Dollfie, Rika-chan



SHOKUGAN FIGURE

Singkatan dari "*Shokuhin Tsuki Gangu*", *Character figure* yang biasa disertakan bersama makanan. **Kaiyodo** menjadi perusahaan pertama yang memperkenalkan *figure* macam ini. Biasanya dulu berupa miniatur binatang, dan alat-alat rumah tangga, tapi ada juga miniatur kendaraan perang dan berbagai miniatur yang masuk ke dalam kategori *Military Model*.

Seri terkenal dari jenis ini: Chara Egg



100% LEGEND

Text by Andrew
Edited by Anim

For the children that bear future's destiny.. And the adults that do not forget to dream..
"Heroes inside the screen and children in front of the screen are in search a powerful voice and spirit" With a heart that burns forever, sings animation songs together.. That is JAM Project!!

Mungkin banyak di antara kamu yang belum mengenal grup yang unik dan sudah menjadi legenda tersendiri di Jepang ini. Tapi bagi mereka penggemar anime dan *game* yang bertemakan *Super Robot*, tentunya nama ini sudah pernah didengar. **JAM Project** merupakan singkatan dari **Japan Animation song Makers – Project**, dikenal sebagai grup yang mengkhususkan diri menyayikan lagu-lagu anime [*Anisong*] dan video *game*. Dibentuk pada tanggal 19 Juli 2000 oleh **Ichiro Mizuki**, seorang maestro dalam dunia *Anisong* yang sudah dikenal sejak tahun 1970. Grup ini beranggotakan penyanyi-penyanyi terkenal yang sebelumnya sudah cukup lama bersolo karir dalam dunia *Anisong*. Mereka dipersatukan untuk melahirkan grup JAM Project yang dibentuk dengan tujuan mengurangi penggunaan lagu-lagu J-Pop sebagai lagu anime maupun tokusatsu, karena beberapa lagu J-Pop yang digunakan dalam anime sering kali dianggap tidak cocok dengan tema anime itu sendiri. Pada awalnya, grup ini beranggotakan Ichirou Mizuki, **Hironobu Kageyama**, **Rica Matsumoto**, **Eizo Sakamoto** dan **Masaaki Endoh**, di mana mereka semua sudah sangat dikenal dalam dunia *Anisong*.

Pada tanggal 26 Juli 2000, grup ini mengeluarkan single pertamanya yang berisi *Opening Theme* [OP] dan *insert song* dari anime *Ex-*







Driver. Single keduanya mendapat kehormatan menjadi *theme song Ex-Driver The Movie*. Akhir Juli 2000, single ketiganya rilis dan digunakan sebagai OP dan *Ending Theme* [ED] anime *Shin Getter Robo VS Neo Getter Robo*. Semenjak itu, JAM Project menjadi sangat dikenal di antara para anime fans di Jepang dan seringkali muncul sebagai tamu kehormatan di berbagai *event* yang berhubungan dengan anime.

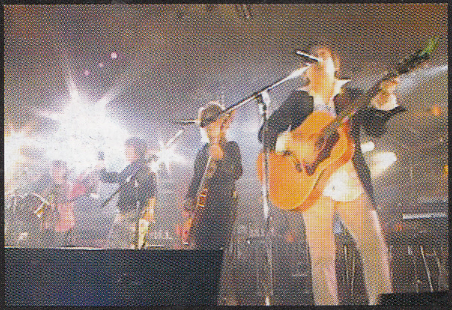
Kesuksesannya di tahun 2001 diawali dengan rilisnya single kempat yang menjadi OP dari anime *Soultaker*, dan single kelima yang menjadi OP dan ED *game Super Robot Taisen Alpha Gaiden*. Single kelima-nya ini membuat JAM Project dipercaya untuk membawakan OP berbagai *game* yang memiliki nuansa *Super Robot* dan menjadi penyanyi tetap pembawa OP *game* serial *Super Robot Taisen* selanjutnya. Karenanya tidak sedikit orang yang mengenal JAM Project melalui *game Super Robot* Taisen yang sudah dikenal di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Konser pertama JAM Project diadakan pada tanggal 24 November 2001 dengan judul ***JAM Fight! Live in Japan***, bertempat di Shibuya ON AIR EAST. Keberhasilan konser pertamanya itu semakin membuat nama JAM Project semakin dikenal dan berbagai pekerjaan semakin membanjiri mereka. Pada tanggal 6 Maret 2002 merilis album pertama yang diberi judul ***BEST Project ~ JAM Project BEST COLLECTION***. Disusul dengan album *original* berjudul ***JAM First Process*** pada tanggal 21 Maret 2002, di mana versi *limited*-nya disertakan DVD berisi *Promotion Video* dari anime *Soultaker*. Pada tanggal 20 Agustus 2002, menggelar konser kedua yang diberi judul ***JAM Second Mission EVOLUTION*** yang bertempat di Shibuya AX. Di konser itu diumumkan bergabungnya **Kitadani Hiroshi** sebagai anggota baru, dan mundurnya Ichiro Mizuki yang memilih menjadi anggota *part-time* saja.

Tahun 2002 menjadi tahun yang cukup berat bagi mereka karena banyaknya pekerjaan yang masuk secara bertubi-tubi, hingga memasuki tahun 2003 dengan merilis single ke-14 yang dipilih menjadi lagu OP dan ED anime *Shutsugeki! Machine Robo Rescue*. Pada tanggal 4 Maret 2003, diumumkan bergabungnya **Masami Okui** dan **Yoshiki Fukuyama**, sekaligus keluarnya Eizo Sakamoto. Konser ketiga digelar pada tanggal 1 Januari 2004 dengan judul ***Return to the Chaos***. Di tahun yang sama digelar juga konser keempatnya pada tanggal 10 September 2004.

Memasuki tahun 2005, JAM Project semakin sering menggelar berbagai acara *live* disamping sering menjadi tamu kehormatan di berbagai acara. Bahkan pekerjaan semakin meluas dari yang tadinya hanya di seputar dunia anime hinga sampai ke dunia Tokusatsu. *Garo* merupakan salah satu serial Tokusatsu yang membuat grup ini dikenal dalam dunia Tokusatsu. Hingga pada tahun 2007, grup ini mengadakan konser besar-besaran di berbagai kota di Jepang sebanyak 7 kali dari tanggal 8 Januari 2007 hingga 18 Februari 2007. Tiga hari kemudian mereka merilis single ***RISING FORCE*** yang menjadi *theme song* anime *Super Robot Taisen OG*.

Hingga sekarang, banyak orang yang mengidentikkan JAM Project dengan *Super Robot*. Hal ini didukung berbagai faktor yang di antaranya adalah para personilnya yang kebanyakan dikenal sebagai penyanyi anime bertema *Super Robot* saat masih bersolo karir, juga sebagai penyanyi tetap untuk OP *game Super Robot* Wars yang sudah dikenal oleh para penggemarnya Jadi walaupun mereka menyanyikan lagu yang tidak memiliki nuansa *Super Robot*, mereka tak pernah dapat dipisahkan dari *image* mereka sebagai penyanyi *Super Robot*, karena itu pulalah mereka selalu dipercaya untuk membawakan OP maupun ED berbagai anime *Super Robot* hingga sekarang.







PERSONIL

HIRONOBU KAGEYAMA

Pria bergolongan darah A ini lahir pada 18 Februari 1961 di Osaka. Kageyama dikenal sebagai penyanyi yang sudah berkecimpung dalam dunia musik lebih dari 20 tahun. Berawal di usianya yang ke-16 saat bergabung dengan grup pop, **LAZY**. Di pertengahan 1980 ia meraih penghargaan **FAME IN THE WORLD OF TOKUSATSU AND ANIME SONGS** lewat lagu-lagunya yang digunakan sebagai OP dan ED berbagai film tokusatsu maupun anime, di antaranya OP dan ED untuk *Changeman*, OP dan ED *Saint Seiya Ashgard Chapter* ["*Soldier Dream*", "*Blue Dream*"], OP *Maskman*, and OP *Dragonball Z* ["*Cha-la-head-cha-la*", "*We Gotta Power*"]. Di tahun yang sama, ia memisahkan diri dari LAZY dan mulai bersolo karir. Pada tahun 1990, menjadi anggota duo **Koutetsu Kyoudai** [Metal Brothers] bersama Maasaki Endo, di mana mereka menciptakan versi Heavy Metal dari lagu-lagu anime maupun tokusatsu. Pada tahun 2000, bersama Ichirou Mizuki mendirikan JAM Project untuk menjadi THE BEST OF THE BEST IN THE WORLD ANISONG. Sukses dalam dunia *Anisong*, Kageyama dijuluki *Anime Prince*. Setelah kepergian Mizuki, Kageyama diangkat menjadi pemimpin grup ini. Di luar JAM Project, Kageyama mendapat berbagai posisi kehormatan, di antaranya mengisi suara karakter Zaruba dalam *GARO*, dan menjadi pembawa acara *Anipara Ongakukan* bersama Masaaki Endo, Psychic Lover, dan Tomoe Oumi, yang menampilkan lagu-lagu tokusatsu dan anime terbaru bersama para artisnya.



MASAMI OKUI

Penyanyi lagu J-Pop dan J-Rock bergolongan darah A yang lahir pada tanggal 13 Maret 1968 di Itami ini, mengawali karirnya dalam dunia musik pada tahun 1989 sebagai penyanyi latarnya Yuki Saitoh dalam berbagai konser. Selain itu sering juga menjadi penyanyi latar untuk Tomoya Harada, WINK dan artis lainnya pada konser mereka. Pada bulan Agustus 1991, mengeluarkan debutnya *Dare Yori mo Zutto* dibawah naungan label King Record, setelah Itu merintis suksesnya dengan berkarir solo. Rilisnya album *DEVOTION* pada Agustus 2001, membuat wanita ini dikenal sebagai legenda dalam musik J-Pop dan *Anisong*. Pada tahun 2003 bergabung dengan JAM Project, dan membentuk unit bernama **r.o.r/s** bersama **Chihiro Yonekura** pada tahun yang sama.

Semenjak debut pertamanya, Masami sudah banyak menyanyikan lagu untuk berbagai anime, di antaranya *Revolutionary Girl Utena, Slayers, Sorcerer Hunters, Di Gi Charat, Magic User's Club, Jungle de Ikou, Akihabara Dennou Gumi, Ray the Animation* dan *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*. Jika ditotal, hingga sekarang Masami sudah merilis 51 single dan 17 album, baik solo-nya maupun saat dirinya bersama JAM Project dan Chihiro Yonekura.



RICA MATSUMOTO

Wanita bergolongan O dan menjadi orang yang terkenal dari JAM Project ini lahir pada tanggal 30 November 1968 di Yokohama. Memiliki karir sebagai penyanyi dan *seiyuu*, yang dikenal sebagai artis berkemampuan sangat baik melalui suaranya yang sangat berkarakter, kuat, bersemangat, dan tenang. Terkenal lewat film seri *Pokemon*, di mana ia berperan sebagai *seiyuu* tokoh Satoshi dan menyanyikan salah satu OP-nya *Mezase Pokemon Master* yang CD-nya telah terjual lebih dari 1.850.000 kopi di Jepang. Ia juga sering mengisi suara tokoh anak laki-laki muda dalam berbagai film. Di luar pekerjaannya sebagai penyanyi dan *seiyuu*, Rica memiliki sebuah program radio di Jepang dan pekerjaan sebagai penerjemah dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang. Setelah bergabung dengan JAM Project, Rica banyak merilis album dan lagu untuk anime, yang mengantarkan kepada penampilan terbaik JAM Project hingga sekarang.



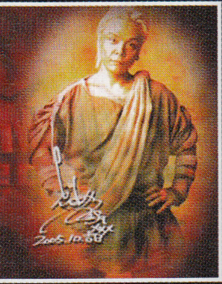
HIROSHI KITADANI

Pria yang bergabung dalam JAM Project pada tahun 2002 ini lahir pada tanggal 24 Agustus 1968 di Yamaguchi. Memulai karir sebagai penyanyi pada tahun 1994 dengan lagu *We Are* sangat sangat populer sebagai OP pertama anime *One Piece*. Pernah juga berduet dengan Rica melalui lagu *Live Alive* yang menjadi OP *Kamen Rider Ryuuki* dan mengisi ED maupun *Insert song* serial tersebut melalui *Hatenaki Kibou*, *Revolution*, dan *Reborn*. Beberapa anime juga tidak ketinggalan mendapatkan sumbangan suaranya, di antaranya *Transformers Super Link*. Saat ini yang paling sering dinyanyikan olehnya adalah lagu OP dari *Madan Senki Ryukendo*, yang membuatnya semakin dikenal sebagai penyanyi berbakat dalam dunia Tokusatsu.



MASAAKI ENDO

Pria yang sangat berbakat dalam menyanyikan lagu-lagu semangat ini lahir pada tanggal 28 Agustus 1967. Karena bakatnya itu, Endo sering mendapatkan tawaran untuk mengisi lagu tokusatsu dan anime, hal ini membuatnya bertemu dengan Kageyama dan Rica Matsumoto yang kemudian semuanya tergabung dalam JAM Project. Sebelumnya Endo memulai debut solo karirnya dengan lagu *Forever Friends* yang menjadi *insert song* dalam anime *Street Fighter II V*. Endo juga pernah meraih penghargaan lewat lagu *Yuusha-oh Tanjou* sebagai OP anime *Yuusha-oh Gaogaigar*. Selain itu, pria ini juga cukup dikenal lewat lagu *Senshi yo Tachiagare*, OP untuk anime *Masou Kinshin Cybuster* dan OP *Bakuryu Sentai Abaranger*.



YOSHIKI FUKUYAMA

Lahir pada tanggal 14 September 1963. Pria ini dikenal sebagai seorang gitaris, penyanyi dan penulis lagu dalam dunia musik Jepang dan bergabung dengan JAM Project pada tahun 2003. Sebelumnya Yoshiki dikenal dalam dunia anime melalui anime *Macross 7* di mana dia menyanyikan OP dan *Insert song* yang sangat banyak jumlahnya dalam serial ini, selain itu dia menunjukkan bakatnya dalam bermain gitar sekaligus menjadi *seiyuu* tokoh Basara Nekki, tokoh utama dalam anime tersebut. Keterlibatannya dalam *Macross 7* tidak hanya membuatnya terkenal di Jepang saja, tapi juga di dunia Internasional. Saat ini tetap memiliki karir solonya selain terdaftar juga sebagai personil JAM Project.



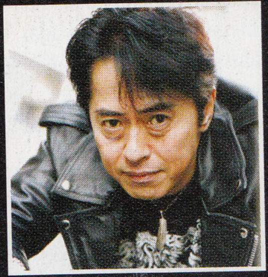


RICARDO CRUZ

Pria berumur 23 tahun berkewarganegaraan Brazil yang sudah belajar di Jepang selama bertahun-tahun. Pria yang beruntung sebagai satu-satunya peserta audisi yang lolos ini adalah sahabat baik Kageyama dan Endo. Saat tergabung bersama JAM Project, pria ini berposisi sebagai penyayi pendukung dalam lagu *Nippu Shippu Cybuster* yang dirilis pada bulan Agustus 2005. Selain sebagai anggota JAM Project, pria ini dikenal sebagai penulis ternama yang sudah banyak melahirkan berbagai tulisan untuk majalah maupun *website*. Di dalam karyanya, dia banyak bercerita mengenai kebudayaan Jepang dan Pop-Culture. Pria ini juga dikenal sebagai fans berat film Tokusatsu, selain menggemari juga beberapa film anime, salah satunya *Saint Seiya*. Walau tidak begitu dikenal dalam dunia *Anisong*s, sebenarnya pria ini sudah berkecimpung dalam dunia *Anisong*s kurang lebih selama 6 tahun.

MANTAN PERSONIL

ICHIROU MIZUKI



Pria bergolongan darah O ini lahir pada tanggal 7 Januari 1948. Dikenal sebagai penyanyi yang sudah berkarya lebih dari 35 tahun, juga sebagai penyanyi legendaris yang sudah banyak menyanyikan lagu anime maupun Tokusatsu hingga dijuluki dengan ***Aniki*** [singkatan dari ***Anime king***]. Beberapa karyanya menjadi OP dan *Insert song* dari *Mazinger Z, Great Mazinger, Babel II, Kamen Rider X, Kamen Rider Stronger, Kagestar, Taiyou Sentai Sunvulcan, Choujinki Metalder*, dan seri-seri legendaris lainnya. Bahkan kini mendapat kehormatan untuk menyanyikan lagu ED dari *Juken Sentai Gekiranger*. Karirnya dimulai di Nippon Columbia Studios pada tahun 1968. Lagu-lagu yang dibawakannya sudah mencapai 1000 lagu, dan pernah mengadakan ***Record-breaking 1000-song concert*** pada tahun 1999, dimana pada konser ini ia menyanyikan 1000 lagu secara terus menerus dalam 24 jam. Ichiro Mizuki kini mempunyai *production company*-nya sendiri yang bernama **YellowBird**. Selain sebagai vokalis, ia juga pernah menjadi *seiyuu* karakter Yoldo pada episode 1 *Azumanga Daioh OVA*, Rat Hector pada *Koraru no Tanken*, dan Keisar Ephes di *game Super Robot Wars Alpha 3*. Dia juga pernah menjadi aktor di film Tokusatsu, sebagai Dr. Ben dalam *Jikuu Senshi Spielban* dan Voicelugger Gold dalam *Voicelugger*. Ichirou Mizuki merupakan salah satu pendiri JAM Project, bersama dengan Hironobu Kageyama, Masaaki Endoh, Eizo Sakamoto, dan Rica Matsumoto, pada tahun 2000. Sejak tahun 2002, Ichirou Mizuki mundur menjadi *part-time member*.

EIZO SAKAMOTO



Seorang musisi heavy metal yang lahir pada tanggal 23 Februari 1964 di Nishinomiya. Dikenal pada tahun 1980 sebagai vokalis band **Anthem**, pada tahun 1990-an membentuk band animetal yang menampilkan versi heavy metal dari lagu-lagu anime maupun Tokusatsu. Pada tahun 2000, bergabung dengan dengan JAM Project, dan keluar dari JAM Project pada tahun 2003, yang kemudian memutuskan kembali ke Anthem. Dalam dunia Tokusatsu, Sakamoto dikenal melalui lagu *Raibu Gougou, image song* karakter Todoroki dalam seri *Kamen Rider Hibiki*.

Official website http://www.jamjamsite.com



FILM DI MASA LIBURAN!

Sepanjang tanggal 2-6 Juli 2007, Japan Foundation akan memutar film-film Jepang di Hall Japan Foundation secara gratis dan terbuka untuk umum. Tiket dapat diperoleh satu minggu sebelum pemutaran film.

Senin, 2 Juli 2007

SENBAZURU [11:00]

[1989, 96 menit, Sutradara: Seiijiro Koyama, Pemain: Tamami Hirose, Gin Maeda, Chieko Basho]
Hiroshima dibom saat usia Sadako Sasaki 2 tahun. Ia selamat secara ajaib. Di kelas 6, Sadako yang enerjik terserang flu berat namun diagnosa dokter menunjukkan hal lain pada tubuhnya. Radiasi bom telah meninggalkan jejak di sana. Dalam keadaan sakit, Sadako melipat bangau-bangau kertas dan mengharapkan kesembuhan dirinya.

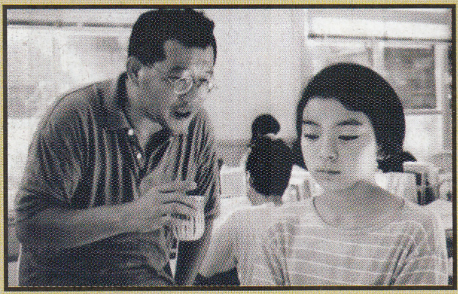
MORI NO GAKKO [14:00]

[2002, 108 menit, Sutradara: Yoshiharu Nishigaki, Pemain: Haruma Miura, Ai Kanazaki, Saburo Shinoda]
Masao yang nakal namun sakit-sakitan terpaksa pindah ke pegunungan Sasayama. Di sana ia bertemu dengan Miyoko, anak kota yang kesepian karena kehilangan ayahnya yang meninggal dalam perang. Di alam pegunungan mereka menemukan kehidupan baru yang lebih seru dan menyenangkan.

Selasa, 3 Juli 2007

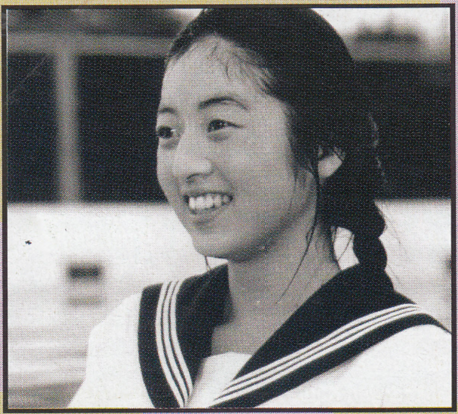
OHIKKOSHI [11:00]

[1993, 124 menit, Sutradara: Shinji Somai, Pemain: Tomoko Tabata, Junko Sakurada, Kiichi Nakai]
Awalnya perceraian orangtuanya tidak membuat Renko resah. Namun ia mulai risau ketika mereka membuat berbagai peraturan yang mengikatnya. Ia juga mulai khawatir akan olokan teman-temannya di sekolah. Bersama sahabatnya, Renko berusaha menyusun siasat agar orangtuanya rukun kembali. Namun upaya ini justru menyulut kebencian yang semakin menjadi di antara ayah-ibunya, hingga suatu hari Renko bertemu seorang kakek yang mengubah pandangan hidupnya.



BATAASHI KINGYO [14:00]

[1990, 95 menit, Sutradara: Joji Matsuoka, Pemain: Michitaka Tsutsui, Saki Takaoka, Orie Sato]
Kaoru yang telah berpacaran dengan Pooh jatuh hati pada Sonoko. Ia berjuang mati-matian agar dapat merebut perhatian gadis itu. Mengetahui hal itu, Sonoko mengatur siasat agar Kaoru menjauhinya, tapi Kaoru tidak menyerah. Suatu saat, ketika akhirnya Kaoru menyerah, tanpa sadar Sonoko mulai memikirkan dirinya.



Rabu, 4 Juli 2007

GOMEN [11:00]

[2002, 103 menit, Sutradara: Shin Togashi, Pemain: Masahiro Hisano, Yukika Sakuratani, Jun Kunimura]
Seiichi mengalami ejakulasi saat belajar. Ia pun jatuh cinta pada seorang gadis. Ketika berusaha mendekatinya, Seiichi terkejut karena ternyata gadis itu lebih tua darinya. Ia tetap berusaha walaupun ajakannya untuk berkencan ditolak mentah-mentah. Ini menjadi pengalaman yang paling memalukan Seiichi di usia pubertasnya.



HOTARU NO HAKA [14:00]

[Film animasi, 1988, 88 menit, Sutradara: Isao Takahata]
Bom berjatuhan di kota Kobe siang dan malam. Seita dan Setsuko terpisah dari ibu mereka. Seita mendapati ibunya tengah sekarat karena mengalami luka bakar. Kedua kakak beradik ini harus bertahan hidup tanpa orangtua. Kelaparan membuat Setsuko sakit, sehingga Seita pun terpaksa mencuri. Belakangan mereka mendapat kabar bahwa ayah mereka meninggal di medan perang. Seita terus berupaya agar tetap hidup.

Kamis, 5 Juli 2007

DOKO MADE MO IKOU [11:00]

[1999, 74 menit, Sutradara: Akihiko Shiota, Pemain: Yusaku Suzuki, Shingo Mizuno, Yuya Suzuki]
Akira dan Koichi bersahabat baik. Ketika naik kelas, ternyata mereka tidak lagi di kelas yang sama. Ternyata perubahan kelas ini juga mempengaruhi hubungan mereka. Beberapa peristiwa membuat mereka sadar bahwa persahabatan mereka kini telah berubah.

TSUGUMI [14:00]

[1988, 88 menit, Sutradara: jun Ichikawa, Pemain: Riho Makise, Tomoko Nakajima, Yasuyo Hiroshima]
Tsugumi yang lemah jantung selalu ketakutan akan kematian sehingga berpengaruh pada sikapnya yang selalu ingin menang sendiri. Ia menjalin hubungan dengan Kyoichi, namun sekelompok anak laki-laki tidak suka dan menyerang mereka. Dalam peristiwa ini, anjing Tsugumi mati. Tsugumi dendam dan merencanakan pembalasan, namun ia jatuh sakit...

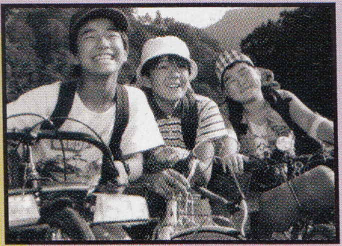


Jumat, 6 Juli 2007

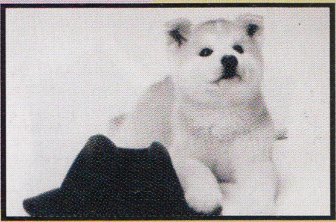
NATSU NO PEEJI [11:00]

[1990, 92 menit, Sutradara; Yoshihiro Oikawa, Pemain: Seiki Izumi, Daiki Kondo, Masanobu Matsuda]
Tiga anak laki-laki dalam masa transisi bersepeda ke gunung Myojin-dake. Guru mereka mengajarkan agar mereka harus kompak untuk mencapai sesuatu. Nasihat itu ternyata sangat berguna ketika mereka menghadapi berbagai masalah, termasuk ketika mereka harus

menolong seorang wanita yang akan melahirkan...



Hachiko [14:00]
[1987, 108 menit, Sutradara: Seijiro Koyama, Pemain: Tatsuya Nakadai, Kaoru Yachigusa, Mako Ishino]
Profesor Ueno sangat sayang pada Hachi, anjing peliharaan yang selalu setia mengantarnya ke stasiun Shibuya setiap pagi dan menjemputnya kembali setiap malam. Suatu malam Hachi menunggu tuannya, tetapi Prof. Ueno tak kunjung datang. Ia terus menunggu hingga ajal menjemputnya. Masyarakat setempat yang kagum akan kesetiannya mendirikan patung di tempat yang sekarang menjadi tempat pertemuan terkenal di Tokyo.



Lomba apresiasi film Jepang khusus untuk siswa SMA.
Segera peroleh formulirnya di depan pintu masuk ruang pertunjukan. Kalian bebas memilih 1 film yang paling disuka. Setelah itu tulis pendapat kalian mengenai film tersebut dalam bentuk:
Maksimum 2 lembar kertas A4, diketik spasi 11/2, font Times New Roman 12. Kirimkan karya kalian selambat-lambatnya hari Jumat, 13 Juli 2007 melalui e-mail: dipo@jpf.or.id
Pemenang 1,2,3 dan harapan akan medapat hadiah menarik dari JF, Animonster, Matahati, dll. Nama dan karya pemenang 1&2 akan ditampilkan di website JF di www.jpf.or.id pada tanggal 20 Juli 2007. Pengambilan sertifikat / hadiah dapat diambil di kantor JF tanggal 20 Juli-10 Agustus 2007.

The 1st INDONESIA GO CHAMPIONSHIP
Lokasi: Hall Japan Foundation,
Hari/Tanggal: Sabtu 30 Juni - Minggu 1 Juli 2007, Waktu: 09:00-16:00
Japan Foundation akan menyelenggarakan kompetisi dan *workshop* Igo secara gratis dan terbuka untuk umum. Kompetisi ini merupakan kompetisi Igo se-Indonesia pertama dengan peserta dari Jabodetabek, Bandung, Yogyakarta, dan Medan. Pemenangnya akan dikirim untuk mengikuti The 2nd Prime Minister Cup di Korea Selatan pada bulan Oktober 2007 mendatang. Selama pertandingan akan diadakan juga *workshop* bagi peminat Igo.
Acara ini diselenggarakan oleh Indonesia Go Organization [IGO], bekerja sama dengan The Japan Foundation Jakarta, dan didukung oleh PT. CP Prima.
Untuk info dan pendaftaran, hubungi: IGO/Stephen 0819.3227.4700

Bedah Komik: Buddha
Lokasi: Hall Japan Foundation,
Hari/Tanggal: Sabtu Rabu, 11 Juli 2007, Waktu: 14:00-16:00
KPG bekerjasama dengan JF menyelenggarakan bedah buku "Komik Astro Boy" karya Osamu Tezuka. Pada acara yang gratis dan terbuka untuk umum ini akan dibahas mengenai komik Osamu Tezuka dari dua sudut yang berbeda, yaitu dari sudut agama Buddha dan budaya populer yang ada di Jepang. Adapun pembicaranya adalah Siti Dahsiar Anwar [Ahli agama Jepang dari kajian Wilayah Jepang Universitas Indonesia], Hikmat Hidayat [ahli komik], dan Redaksi Animonster.
Info lebih lanjut hubungi: Dipo 021-520.1266



Talk show bersama dua orang mahasiswa dari China

ASIAN FANS CLUB GATHERING

Kepopuleran artis-artis Jepang, China, dan Korea sudah merambah luas hingga ke negara-negara Asia, termasuk Indonesia. Karenanya untuk mempererat tali persahabatan di antara sesama fans pada tanggal 27 Mei 2007 lalu di Bandung digelar acara bertajuk **Asian Fans Club Gathering** yang bertempat di Ruang Paparazzi, **Hotel Grand Aquila**. Acara ini juga disponsori salah satu stasiun radio di Bandung, **Sky FM**. Walau ruang yang dipakai untuk acara *gathering* ini tidak terlalu besar, namun pengunjung yang hadir cukup banyak memadati ruangan, di mana hampir 95% di antara mereka adalah fans cewek dari anggota komunitas forum, yang datang lengkap dengan atribut seperti T-shirt, kipas, poster yang bergambarkan idola mereka. Jangan heran, sebab acara ini memang ditujukan buat penggemar *boyband*.
Acara yang dimulai sejak pukul 11 pagi dipandu MC **Nissa** dan **Tina** dari Sky FM, dibuka dengan penampilan dari komunitas forum TCI & OUR HOME, Bae Yong Jun-Song Seung Hun-Jang Dong Gun, FC Kattunesia [KAT-TUN], FC Enam Hwangja [Shinhwa]. Hampir di setiap sesi acara pengunjung berteriak histeris menyebut nama artis favorit mereka kala layar di panggung menampilan *slide* dan video klip. Acara sempat jeda sekitar 20 menit untuk *break* makan siang sebelum akhirnya dilanjutkan dengan penampilan dari FC Kanjani 8, FC Fly To The Sky, FC Arashindo [Arashi], FC YG Family Indonesia, Se7olution Indonesia, Big Bang Indonesia. Selain penampilan dari komunitas forum, ada juga acara *games, talk show* dan *cultural performance* perwakilan China, Korea, dan Jepang. Hadir antara lain 2 orang mahasiswa China yang belajar di Indonesia sebagai perwakilan salah satu kursus bahasa Mandarin di Bandung, serta Takafumi Suzuki, cowok asal Jepang yang jadi penyiar acara pelajaran bahasa Jepang di Sky FM yang sempat diminta foto bareng pengunjung karena kesengsem dengan ketampanannya, juga perwakilan dari Korea.
Acara pun dilanjutkan dengan FC Sujunesia, Johnnys Indonesia Forum, Rain Indonesia, TVXQ Indonesia, Indo Dynamic Korea. Dan menjelang petang acara pun berakhir dengan penampilan kabaret dari Lunar Kabaret, *dance* dari Vogue Dancer.



Text by Aoi Minami with a help from Pikun



TRICK

Pertama kali muncul dalam format serial TV di TV Asahi pada tahun 2000, TRICK sangat populer di kalangan pemirsa Jepang. Di bawah komando sutradara Tsutsumi Yukihiko sebagai sutradara utama, salah satu faktor keberhasilan TRICK adalah kisahnya yang merupakan gabungan unsur mystery-sunspense dibumbui komedi yang sanggup mengocok perut penonton. Satu hal lagi yang tak boleh dilupakan adalah dukungan kedua artis utama Nakama Yukie dan Abe Hiroshi yang dengan piawai menghidupkan peran mereka sebagai duet gadis pesulap apes dan asisten profesor sombong yang harus berhadapan dengan kasus-kasus misterius yang sebagian besar berbau supranatural, namun belakangan diketahui bahwa itu hanya sekedar trik piawai yang diterapkan si pelaku. Kedua faktor tersebut telah melambungkan TRICK ke puncak popularitas hingga melahirkan tiga seri dorama, satu special-dorama dan dua buah movie. Artikel ini akan lebih menekankan pada pembahasan versi dorama.

Apakah peristiwa supranatural itu benar-benar ada? Atau itu hanya sebuah trik?

TRICK

Tanggal pemutaran: 7 Juli 2000-15 September 2000
Jumlah episode: 5 chapter, 10 episode
Lagu tema: *Gekko* [Onitsuka Chihiro]

Cerita:

Nasib sial selalu menimpa **Yamada Naoko** [Nakama Yukie]. Walau almarhum ayahnya adalah seorang pesulap terkenal, bukan berarti hidup Naoko berjalan mulus. Beberapa kali tampil di panggung sulap lokal, Naoko tidak pernah berhasil mempertahankan pekerjaannya karena tidak ada seorang pun yang tertarik dengan trik sulapnya. Akibatnya Naoko yang tinggal di sebuah rumah kos bobrok selalu telat membayar sewa dan harus memikirkan seribu tipu muslihat untuk menghindari kejaran sang ibu kos yang terus menagih. Suatu hari Naoko menjawab sebuah iklan yang membawanya bertemu dengan **Ueda Jiro** [Abe Hiroshi], seorang asisten profesor bidang fisika yang tidak percaya pada segala hal yang berbau magis. Ueda menawarkan sejumlah uang pada siapa saja yang berhasil meyakinkannya bahwa peristiwa supranatural itu benar-benar eksis. Dengan sedikit tipu-muslihat, Naoko berhasil membuat Ueda terkesan walau akhirnya Naoko sendiri kesal karena ternyata 'ada udang di balik batu' dari tawaran tersebut. Tugas pertamanya adalah membantu Ueda membawa pergi seorang wanita bernama Michiko dari sebuah organisasi spiritual meragukan yang dipimpin seorang wanita bernam Kirishima Sumiko yang berjulukan Big Mother. Mengaku bisa membaca pikiran orang dan meramal masa depan, Big Mother meramalkan bahwa Ueda akan mati dalam waktu 4 hari kemudian. Benarkah ramalan Big Mother tersebut? Serial ini juga mengungkap kisah tragis kematian ayah Naoko yang ternyata berhubungan langsung dengan sang putri. Penyanyi Onitsuka Chihiro muncul di adegan akhir episode 10 menyanyikan *Gekko*.

TRICK 2

Tanggal pemutaran: 11 Januari 2002-22 Maret 2002
Jumlah episode: 5 chapter, 11 episode
Lagu tema: *Ryuuseigun* [Onitsuka Chihiro]

Cerita:

Ueda kedatangan tamu seorang pria bernama Tajima Yasukichi. Tajima adalah penduduk sebuah desa kecil bernama Mutsuhakamamura dan bekerja sebagai pengelola sebuah penginapan. Tanpa diketahui sebabnya, setiap tanggal 11 Januari selalu terjadi peristiwa kematian tamu yang menginap di penginapan tersebut. Tajima berharap bahwa Ueda yang kini semakin terkenal setelah merilis sejumlah buku bertema fenomena dunia supranatural bersedia mengungkap misteri tersebut. Tidak mau melepaskan kesempatan untuk semakin menaikkan pamor, Ueda mengajak Naoko mendampinginya memecahkan kasus itu. Setibanya di penginapan, mereka bertemu dengan seorang pengarang wanita dengan seorang asisten berkostum *gothic-lolita* yang juga tertarik memecahkan kasus tersebut. Di luar dugaan, justru sang pengarang ikut menjadi korban kutukan penginapan itu. Selain kasus kutukan di penginapan, kasus lain yang juga harus ditangani Ueda dan Naoko adalah seorang bocah bernama Hari Kouta [baik nama maupun penampilan bocah ini adalah parodi tokoh Harry Potter] yang menurut kabar sanggup mengeluarkan kutukan langit dan tak ada seorang pun yang bisa lolos darinya.

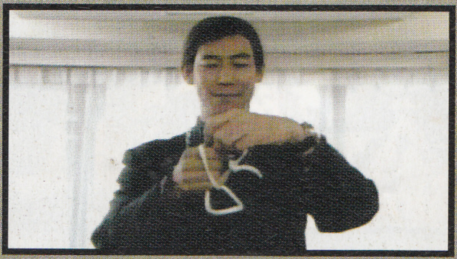














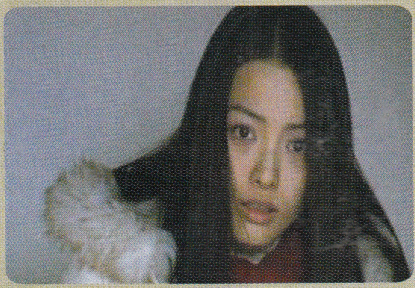
TRICK ~Troisième partie~

Tanggal pemutaran: 16 Oktober 2003-18 Desember 2003
Jumlah episode: 5 chapter, 10 episode
Lagu tema: *Watashi to Waltz o* [Onitsuka Chihiro]

Cerita:

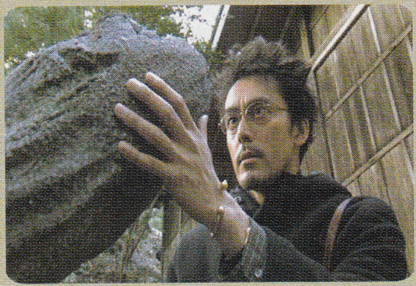
Bagian terakhir dari trilogi *dorama TRICK* ini diawali dengan usaha Ueda dan Naoko membongkar kedok Shibakawa Genjo yang mengaku bisa mempengaruhi orang hanya dengan ucapan. Mereka berdua sempat terkecoh dengan penampilan Genjo yang meyakinkan dengan mendemonstrasikan kemampuannya menghilangkan gunung. Demi meyakinkan orang-orang bahwa Genjo hanya dukun gadungan, Ueda sempat membual bahwa ia bisa menghilangkan awan dalam sekejap [tapi setelah 3 jam awan itu tetap berada di tempat]. Benarkah kekuatan Genjo sanggup mempengaruhi setiap orang melakukan apa yang diucapkannya, termasuk bunuh diri? Kasus-kasus lain yang muncul antara lain panti jompo di mana semua penghuninya tidak akan mati dan seorang peramal yang sanggup menghilangkan setiap orang yang menghina kemampuannya. Di sini pula Naoko untuk pertama kalinya memahami arti Kanji misterius yang sering ditulis oleh sang ibu, **Satomi** [Nogiwa Yoko].

Mengapa kau tidak berusaha melakukan yang terbaik? ~Ueda Jiro~



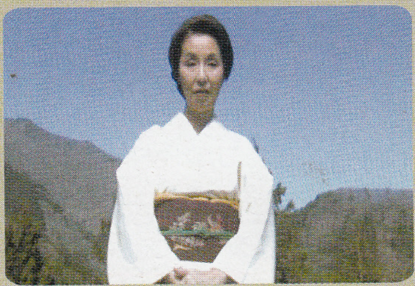
Yamada Naoko
Pemeran: Nakama Yukie

Gadis berumur 23 tahun ini sering frustrasi pada diri sendiri mengapa ia mau saja menuruti keinginan Ueda membantunya memecahkan kasus. Biasanya itu terjadi karena Naoko selalu dalam kesulitan keuangan. Bercita-cita menjadi pesulap besar seperti ayahnya, Naoko cukup pandai memainkan trik sulap yang sering membantunya memecahkan kasus. Kalau sedang merasa puas dengan kecerdasannya sendiri, ia sering tertawa dengan suara aneh, yang biasanya langsung mengundang jitakan dari orang-orang sekitar. Pada seri pertama episode 1, terungkap bahwa Naoko sering merasa rendah diri karena memiliki dada rata, yang langsung dijadikan bahan lawakan oleh Ueda dengan mengatainya "*Hinnyuu*" [dada rata]. Walau sering mengatakan bahwa segala sesuatu yang berbau magis itu hanyalah sebuah trik, tidak urung Naoko yang memelihara tikus dan kura-kura di kamar kosnya ini terguncang saat menyadari bahwa di dalam tubuhnya mengalir darah keturunan shaman yang diwarisinya dari sang ibu dan kemungkinan bahwa dirinyalah penyebab kematian sang ayah yang begitu dikaguminya.



Ueda Jiro
Pemeran: Abe Hiroshi

Sejak kecil pria yang berprofesi sebagai asisten profesor ini memiliki semacam *complex* karena postur tubuhnya yang terbilang besar untuk orang normal, terutama bagian "tertentu" yang sering sekali disinggung Naoko dengan maksud menghina. Suka sekali meneriakkan kata "*Dontokoi!*" [kurang lebih berarti "Serahkan saja padaku"] di mana kata tersebut dijadikan judul buku hasil karyanya. Di seri ketiga, ia juga sering mengucapkan "*Naze Best o tsukusanainoka*" [*Why don't you do your best*] yang lagi-lagi juga dijadikan judul buku. Mengaku tidak percaya pada hal-hal magis, kenyataannya Ueda sering sekali jatuh pingsan setiap menghadapi sesuatu yang di luar nalarnya. Hubungannya dengan Naoko yang sering dipanggilnya dengan sebutan "YOU" memang sering dihiasi pertengkaran, namun sebenarnya mereka saling mempercayai satu sama lain. Saking sukanya meledek Naoko yang berdada rata, Ueda bahkan menyempatkan diri membuatkan lagu khusus tentang itu. Ia baru bisa berkata sopan pada Naoko bila ibu gadis itu sedang ada di antara mereka. Apartemen tempat tinggal Ueda penuh dengan foto-fotonya semasa muda yang diambil dari foto-foto Abe Hiroshi saat masih aktif sebagai model.



Yamada Satomi
Pemeran: Nogiwa Yoko

Ibu kandung Naoko. Walau penampilannya terlihat kalem, sebenarnya beliau juga sama sableng seperti putrinya. Semasa muda, Satomi adalah penghuni pulau Kokumonto yang dianggap memiliki kekuatan shaman untuk mencegah terjadinya bencana. Namun setelah bertemu ayah Naoko, ia memilih lari dari pulau kelahirannya dan menikah dengan sang pria pujaan. Setelah suaminya meninggal secara tragis, Satomi tinggal di Nagano dan menjadi guru kaligrafi untuk anak-anak. Tulisan kaligrafinya dianggap berbobot dan banyak dipesan oleh orang-orang penting. Ia percaya bahwa huruf memiliki kekuatan ajaib yang dapat mengabulkan permintaan penulisnya. Satomi sangat menyukai Ueda dan percaya bahwa pria itu bisa diandalkan menjaga putrinya.

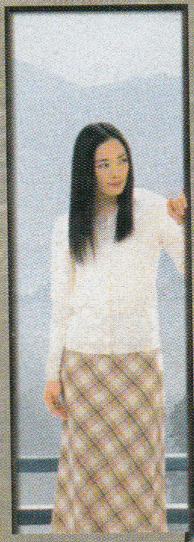
















Yabe Kenzo
Pemeran: Namase Katsuhisa

Petugas polisi yang sering berhubungan dengan Ueda dan Naoko dalam mengungkap kasus misterius. Sangat menghormati Ueda, sebaliknya Yabe sering bentrok dengan Naoko yang dianggapnya cuma pesulap kelas tiga. Yabe yang selalu bicara memakai logat Kansai ini paling takut kalau sampai ketahuan bahwa sebenarnya ia memakai rambut palsu. Sering terjadi permainan kata yang lucu saat Yabe panik bila ada orang yang bicara memakai kata-kata yang berhubungan dengan "rambut", "palsu", dll. Bila sedang jengkel, ia tidak segan-segan melampiaskannya dengan menjotos asistennya. Di seri ketiga, asisten baru Yabe yang bernama Kikuchi Aisuke [Kyo Nobuo] punya ciri khas meneriakkan kata-kata "Aku lulusan Toudai [Tokyo University]!!"







Aku sudah tahu semua yang kalian lakukan!! ~Yamada Naoko~

Selain *dorama* dan *movie*, *TRICK* juga telah diangkat ke dalam bentuk novel dan *manga*. Kalau kalian penasaran tentang buku seri *Dontokoi!* yang ditulis oleh tokoh Ueda Jiro, buku-buku ini ternyata benar-benar ada dan dijual di pasaran lho! Walau menurut beberapa orang Jepang yang iseng membelinya, isi buku-buku ini tidak begitu menarik kecuali pameran omong-kosong kehebatan Ueda. Pada bulan Desember 2006 lalu *TRICK The Movie 2* diputar di bioskop-bioskop Jepang dan kemungkinan akan menjadi penutup rangkaian kisah *TRICK* yang telah memikat pemirsa sekian lama. Dalam sebuah wawancara, Nakama Yukie mengatakan bahwa ia akan berusaha membujuk Tsutsumi-*kantoku* untuk membuat kelanjutannya dengan embel-embel kata "*Returns...*" atau "*Episode 0*". Apakah keinginan Nakama yang mungkin juga merupakan keinginan semua penggemar *TRICK* akan terwujud? Kita tunggu saja bagaimana kelanjutannya.



Text by Lily

TOP 10 ORICON CHARTS [MAY 2007]

Single

1. Brand new song - Kinki Kids
2. We can make it! - Arashi
3. Eien no Tsubasa - B'z
4. Ashita Hareru Kana - Keisuke Kuwata
5. Kiss ~Kaerimichi no Love Song~ - Tegomass
6. Summer time love - exile
7. Abayo - Kiyoshi Hikawa
8. Sen no Kaze ni natte - Masashi Akikawa
9. Kiyoshi no So-ran Setsu - Kiyoshi Hikawa
10. Awaking Emotion 8/5 / my brand new way - Wentz Eiji, Teppei Koike

Album

1. B-side - Mr. Children
2. The Best Damn Thing - Avril Lavigne
3. THE BEST of mihimaru GT - mihimaru GT
4. Because of You - Ne-Yo
5. Minutes to Midnight - Linkin Park
6. CAN'T BUY MY LOVE - YUI
7. Kiki? - Kou Shibasaki
8. R:35 Sweet J-Ballads - Omnibus
9. ALL SINGLES BEST - Kobukuro
10. Ai am BEST - Ai Otsuka



PERNIKAHAN GLAMOR NORIKA FUJIWARA

Setelah melaksanakan upacara pernikahan bulan Februari lalu, pasangan aktris Norika Fujiwara [35] dan komedian Tomonori Jinnai [33] menggelar resepsi pernikahan termewah di Hotel Okura, Kobe yang menghabiskan dana sebesar 500 juta yen. Norika yang mengenakan gaun pengantin dengan kerudung sepanjang 8 meter memukau 600 tamu undangan. Di tengah acara diputar video pesan ucapan selamat dari artis Hollywood, Cameron Diaz dan walikota prefektur Miyazaki. Jinnai sendiri memberi kejutan pada Norika dengan memainkan piano dari lagu favoritnya, *Eien ni Tomo ni*, hasil latihan diam-diam selama 3 bulan.

MIKI FUJIMOTO CABUT DARI MOMUSU



Akhir Mei lalu majalah gosip Friday memberitakan *leader* baru Momusu, Miki Fujimoto [22], berpacaran dengan komedian Tomoharu Shoji [31]. Mikitty yang sudah menjalin hubungan dengan Tomoharu sejak musim gugur tahun lalu, beberapa kali kedapatan menginap di apartemen Tomoharu di Tokyo. Tak lama setelah gosip ini beredar, Miki memutuskan keluar dari grupnya. Lewat agensinya Up Front Agency, ia menyatakan akan kembali bersolo karir seperti dulu. Kini posisi *leader* Momusu diserahkan pada Ai Takahashi.



NOZOMI TSUJI HAMIL DI LUAR NIKAH

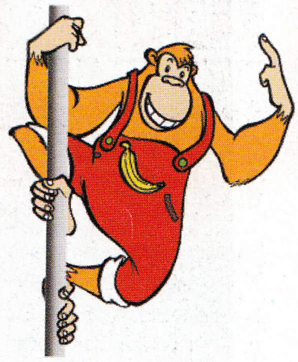
Beberapa waktu lalu dikabarkan Nozomi Tsuji [19] mengalami sakit perut akut, namun ternyata diketahui penyebabnya karena mantan personil Momusu ini telah hamil 2 bulan. Adapun orang yang bertanggung jawab adalah Taiyou Sugiura [26], sang pacar yang juga aktor utama *Ultaman Cosmos*. Akibatnya, Nozomi memutuskan keluar dari grup Gyaruru yang baru dibentuknya, dan digantikan oleh Abe Asami. Rencananya Nozomi dan Taiyou akan menikah bertepatan dengan ulang tahun Nozomi yang ke-20.

VOKALIS ZARD MENINGGAL DUNIA

Tanggal 28 Mei dunia musik Jepang digegerkan oleh sebuah berita duka. Izumi Sakai [40] yang dikenal sebagai vokalis grup Zard di era 90-an, meninggal dunia karena terjatuh dari tangga saat tengah menjalani perawatan kanker rahim di rumah sakit Universitas Keio, Tokyo. Keesokannya, ribuan fans langsung menyerbu kantor manajemen Zard untuk meletakkan bunga dan mengucapkan duka cita. Rencananya tanggal 27 Juni ini akan digelar acara peringatan kematian Zard bertajuk "***Sakai Izumi-san o Shinobukai***" bertempat di pemakaman Aoyama Sougijo. Acara yang sepenuhnya akan diiringi lagu-lagu hits Zard ini ditujukan untuk seluruh fans dan rekan-rekan artis.



ROAD TO ANIMATION FESTIVALS 2007



Kota	Tanggal	Lokasi Venue
Manado	12-May-07	Boulevard Mall
Makassar	03-Jun-07	Panakkukang Mall
Surabaya	09-Jun-07	Hi-Tech Mall
Medan	10-Jun-07	Merdeka Walk
Yogyakarta	10-Jun-07	Taman Pintar
Padang	17-Jun-07	Minang Square
Denpasar	17-Jun-07	Gd. Wanita Nari Grha
Banjarmasin	24-Jun-07	Wisma Antasari
Balikpapan	24-Jun-07	Fantasi Mall
Jayapura	30-Jun-07	GOR Cendrawasih
Bandung	01-Jul-07	Blitz Theater
Jakarta	07-Jul-07	Blitz Theater

RISTEK

Dalam rangka Hari Kebangkitan Teknologi Nasional

HAKTEKNAS XII 2007

INDONESIA GO OPEN SOURCE

Meningkatkan Citra Kemandirian Bangsa



Mei - Juli 2007

SEMINAR ANIMASI

PEMUTARAN FILM ANIMASI

PAMERAN KARYA ANIMASI NASIONAL

PLATINUM SPONSOR

Speedy Broadband Access

Akses Internet Cepat

BRONZE SPONSOR

NOKIA Connecting People

BANK MANDIRI

MEDIA PARTNER

BISKOM Mitra Komunitas Telematika

CHIP

Kontan

HP

SELULAR

REPUBLIKA pegangan kebenaran

ORGANIZED BY

CAM solutions www.solutionscam.com

ANIMONSTER

100% TOKUSATSU

© Toei / Ishinomori Pro
Text by **Anim**

RATING	GENRE	FORMAT
SU	TOKU	TV

KAMEN RIDER DEN'O

Toki no Densha DenLiner, tsugi no eki wa kakko ka, mirai ka... *[1]

HAJIMARI WA ITSUMO TOTSUZEN * [2]

Ditayangkan di Jepang sejak tanggal 28 Januari 2007 menggantikan *Kamen Rider Kabuto*. Berbeda dengan *Kabuto*, *Den'O* memiliki cerita yang lebih ringan dan mudah dicerna. Mengambil tema cerita yang unik dengan mengambil unsur cerita-cerita rakyat Jepang ke dalam kisahnya. Hal ini semata-mata untuk mendekatkan kembali anak-anak di Jepang kepada cerita rakyat mereka sendiri.

Mengisahkan seorang pemuda bernama **Ryoutaro Nogami** yang tidak sengaja dapat menggunakan kekuatan **Imajin** dan **Rider Pass** sehingga dapat mengarungi waktu bersama **DenLiner**, kereta yang dapat membawanya ke masa depan maupun masa lalu. Karena ketidaksengajaannya itu juga, Ryoutaro yang dikenal selalu sial dan penakut, terpilih menjadi Kamen Rider Den'O untuk menghadapi Imajin demi mencegah mereka menghancurkan masa lalu yang dapat menghancurkan masa depan.

Lagu *opening* berjudul ***Climax Jump*** dibawakan oleh grup **AAA** dan sempat menduduki peringkat ke-5 dalam Oricon Chart. Lagu *ending*-nya berjudul ***Double Action*** memiliki beberapa versi karena dinyanyikan duet. **Takeru Satou**, sang pemeran tokoh utama kisah ini sendiri, menjadi penyanyi utama yang menyumbangkan suaranya dalam lagu tersebut. Berduet dengan para *seiyuu* Imajin dalam dirinya secara bergantian.

KANAETAI YUME ARU NARA, SHINJI NACHA NEGATTA HIBI O *[3]

Tahun 2007 merupakan tujuan makhluk-makhluk bernama **Imajin** yang datang dari masa depan. Mereka datang serta masuk ke dalam tubuh manusia untuk mengambil memori dan menjadikan mereka sebagai *portal* untuk pergi ke masa lalu. Suatu hari, setelah melalui berbagai kesialan dan dihajar sekelompok berandalan, Ryoutaro menemukan **Rider Pass** dan tidak menyadari kalau dirinya diikuti Imajin. Saat masuk ke kantor polisi untuk melaporkan Rider Pass sebagai barang milik seseorang yang terjatuh, dirinya mendapati berada di dunia lain berupa hamparan padang pasir dan DenLiner berhenti di hadapannya. Dari dalam muncul wanita yang menawarkan secangkir kopi, belum sadar dari rasa bingung, Ryoutaro menerimanya dan berbalik arah ke arah pintu keluar dan mendapatkan dirinya kembali ke depan kantor polisi yang hendak dimasukinya. Dengan kepala dipenuhi tanda tanya, Ryoutaro memutuskan kembali ke **Milk Dipper**, library café milik kakak perempuannya untuk beristirahat. Di tengah jalan, dirinya kembali dikejar kelompok berandalan karena kesalah pahaman. Saat dihajar oleh mereka, Imajin berwarna merah merasuki serta mengontrol tubuh Ryoutaro dan hampir membunuh mereka kalau saja Ryoutaro tidak dapat mengontrol tubuhnya kembali. **Hana**, wanita yang menjadi salah satu penumpang DenLiner, memberitahu Ryoutaro kalau dirinya seorang **Tokuiten** [*Singularity Point*] yang dapat melawan bahkan menggunakan kekuatan Imajin yang merasuki tubuhnya. Karena keunikan yang dimilikinya itu, Ryoutaro dipercayakan untuk menggunakan Rider Pass dan menjadi Den'O, untuk menghadapi para Imajin jahat. Saat pertama kali berubah, Ryoutaro tidak dapat berbuat banyak selain lari hingga Hana menyuruhnya untuk berubah menjadi **Sword Form** dengan menggunakan kekuatan Imajin merah dalam tubuhnya. Ryoutaro kemudian memberi nama **Momotaros** kepada Imajin merah dalam dirinya karena wujudnya berasal dari cerita Momotarou dalam ingatan Ryoutaro. Awalnya Momotaros dan Ryoutaro sering berselisih karena Momotaros seringkali merasukinya saat tidak sadarkan diri dan melakukan hal-hal yang tidak baik, namun hubungan mereka menjadi baik setelah Momotaros meminta maaf. Permasalah Ryoutarou bertambah saat dirinya dirasuki Imajin biru yang merubah dirinya menjadi seorang *playboy*, dan seringkali membawa dirinya terjerumus ke dalam masalah yang berhubungan dengan wanita. Karena hal ini, Momotaros sering bertengkar dengan Imajin biru yang kemudian











diberi nama **Urataros** ini demi menentukan siapa yang berhak mengontrol tubuh Ryoutaro. Urataros memberikan kekuatan baru kepada Den'O sebagai **Rod Form** yang membantu Den'O mengalahkan Imajin. Tetapi kehadiran Urataros juga membuat tubuh Ryoutaro semakin lemah dan sempat membuatnya pingsan, karena hal ini juga pemilik DenLiner bertanya apakah Ryoutaro akan membagi Rider Pass dengan Urataros, jika tidak maka Imajin itu akan ditendang keluar dari DenLiner. Yang mengejutkan bagi semua, Ryoutaro membela Urataros yang dianggapnya memiliki hati yang baik walau sifatnya *playboy* dan sering berbohong.

Selanjutnya Ryoutaro bertemu dengan Imajin aneh yang merasuki pemuda bernama Masaru Honjou. Imajin berwarna kuning ini memiliki kekuatan yang luar biasa dan menantang Den'O bertempur. Uniknya Imajin ini melindungi Masaru saat pemuda itu dalam bahaya, sejak saat itu Ryoutaro menganggap Imajin itu tidak berhati jahat. Ryoutaro kemudian memperbolehkan Imajin ini memasuki tubuhnya demi menyelamatkannya saat Imajin ini terluka menghadapi Imajin jahat. Imajin yang kemudian diberi nama **Kintaros** ini memberikan kekuatan baru kepada Den'O berupa **Ax Form**. Tanpa sepengetahuan Momotaros dan kawan-kawan, ternyata sudah ada Imajin berwarna ungu di dalam tubuh Ryoutaro, yang masuk bersamaan ketika Urataros merasukinya, sehingga Momotaros pun tidak dapat mendeteksinya. Saat dikuasai Imajin ini, Ryoutaro menjadi sosok pemuda yang pintar *dance* dan memiliki kemampuan untuk menguasai seseorang. Imajin yang memiliki nama **Ryuutaros** dan memberikan kekuatan baru kepada Den'O berupa **Gun Form** ini ternyata diberi tugas dari masa depan untuk membunuh Ryoutaro. Siapa yang memberi perintah dan kenapa Ryoutaro harus dilenyapkan menjadi misteri yang jawabannya akan terjawab sedikit demi sedikit sejalan dengan perkembangan cerita ke depan. Apa pula yang harus dilakukan untuk menghentikan Imajin?





KIMI GA NOZOMU MIRAI GA SUDENI IN YOUR HAND *[4]

RYOUTARO NOGAMI



Diperankan oleh: **Takeru Satou**

Pemuda berumur 18 tahun yang selalu sial. Berbagai kesialan seakan menemani kehidupan sehari-harinya, bahkan dompetnya dipasang *name tag*, supaya bisa kembali lagi karena sudah sering terjatuh dan dicuri. Tanpa sengaja menemukan Rider Pass, yang mengantarkannya kepada pertemuan dengan Hana. Melalui penjelasan dari Hana, Ryoutaro memutuskan menggunakannya untuk berubah menjadi Kamen Rider Den'O demi melindungi manusia. Seringkali disebut sebagai Tokuiten, orang yang mampu melawan Imajin yang merasuki dirinya dan menggunakan kekuatan tersebut untuk melawan Imajin lain.

HANA



Diperankan oleh: **Yuriko Shiratori**

Berumur 19 tahun. Seorang Tokuiten dan penumpang DenLiner yang pertama ditemui Ryoutaro dan meyakinkan Ryoutaro untuk menjadi Den'O. Bertempur demi melindungi aliran waktu dari Imajin, karena itu Hana membuat perjanjian dengan pemilik DenLiner untuk melakukan itu. Selamat dari masa depan yang sudah dihancurkan oleh kekacauan Imajin karena statusnya sebagai penumpang DenLiner. Kehilangan tempat asalnya, membuat Hana dipenuhi dendam dan kebencian terhadap Imajin. *Personality*-nya yang kuat sangat ditakuti para Imajin yang ada di dalam Ryoutaro.

NAOMI



Diperankan oleh: **Rina Akiyama**
Salah satu kru DenLiner yang bertugas menjaga kebersihan dan bertanggung jawab penuh atas perawatan DenLiner. Sering menghabiskan waktunya dengan mengurus café di dalam DenLiner. Kopi buatannya menjadi menu spesial, bahkan Imajin menyukainya. Sifatnya terlihat hyper dan angin-anginan.

OWNER



Diperankan oleh: **Kenjirou Ishimaru**
Pemilik DenLiner yang menetapkan aturan hanya mereka yang memiliki *Pass* yang boleh menaiki DenLiner dan mengarungi waktu. Memiliki kartu untuk menurunkan mereka yang membuat keonaran di dalam DenLiner. Memiliki banyak pengetahuan mengenai arus waktu dan mengatakan terkadang perubahan kecil tidak akan mengubah masa depan. Gemar memakan berbagai sajian dengan bendera kecil tertancap di tengahnya dan berusaha memakan habis semuanya tanpa menjatuhkan bendera.

AIRI NOGAMI



Diperankan oleh: **Wakana Matsumoto**
Berumur 22 tahun. Kakak perempuan Ryoutaro sekaligus pemilik sebuah *library café*, Milk Dipper. Biasanya pembeli datang demi melihat kecantikannya, walau Airi tidak terlalu menanggapinya. Selalu menolong Ryoutaro dengan harapan adiknya menemukan bintang keberuntungannya. Sebuah peristiwa di masa lalu menyebabkan Airi terjatuh ke dalam kesedihan yang sangat mendalam hingga seakan kehilangan ingatan akan peristiwa yang nampaknya memiliki hubungan dengan teleskop yang ada di tengah Milk Dipper itu.

SEIGI OZAKI



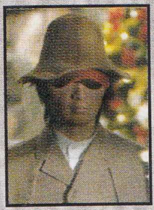
Diperankan oleh: **Akira Nagata**
Seorang jurnalis dengan posisi sebagai *chief editor* di sebuah majalah. Salah satu pelanggan tetap Milk Dipper yang berusaha mendekati Airi. Walau begitu, pemuda ini dikenal sebagai *playboy* yang pintar merayu wanita lain selain Airi.

ISSE MIURA



Diperankan oleh: **Ryou Ueno**
Pelanggan tetap Milk Dipper yang berprofesi sebagai *Super-Counsellor*. Sama dengan pelanggan lain, datang ke Milk Dipper demi mendekati Airi. Isse menjadi orang pertama yang menyadari keanehan dalam tubuh Ryoutaro, hingga punya anggapan ada roh jahat di dalam Ryoutaro dan menggunakan berbagai cara untuk mengusir roh jahat itu.

MYSTERIOUS MAN



Lelaki misterius ini selalu ada di masa lalu ke mana Imajin pergi melalui ingatan seseorang. Selalu membawa jam dan menggunakan *coat* berwarna coklat. Wajahnya selalu tertutup oleh topi sehingga wajahnya masih misterius.

IMAJIN [IMAGINE]

Makhluk yang datang dari masa depan untuk menguasai masa lalu. Biasanya masuk ke dalam tubuh manusia yang berhati lemah atau sedang dirudung suatu masalah, dan memiliki wujud sesuai dengan *image* yang ada dalam memori manusia itu [biasanya berdasarkan cerita legenda atau mitos yang diingatnya]. Imajin akan mengabulkan permintaan mereka untuk pergi ke masa lalu dengan masuk ke dalam ingatan mereka. Beberapa di antaranya dapat berubah menjadi monster besar bernama Gigandeath dengan mengumpulkan energi dari masa lalu. Nyawa Imajin bergantung kepada orang yang dirasukinya, karena jika orang itu mati maka Imajin akan ikut mati. Walau kebanyakan memiliki maksud jahat untuk menghancurkan umat manusia, di antara mereka ada yang memiliki jiwa keadilan dan memberikan kekuatan kepada Den'O.



OMAKE

MOMOTAROU



Tokoh *hero* terkenal dalam cerita rakyat Jepang ini tentunya sudah tak asing lagi. Dikisahkan Momotarou adalah bayi dari dalam buah *peach* raksasa yang ditemukan oleh sepasang orang tua. Karena tidak punya anak, mereka kemudian mengasuh bayi itu. Beberapa tahun kemudian Momotarou pergi ke pulau Onigashima untuk mengalahkan *Oni*. Dalam perjalanan dia bertemu dengan anjing, monyet, dan burung yang kemudian menjadi temannya. Sebenarnya cerita *Momotarou* di atas merupakan versi pembaharuan dari cerita aslinya. Dikisahkan seorang wanita tua menemukan *peach* ajaib yang membuatnya menjadi muda kembali saat memakannya, sang suami kaget ketika melihat istrinya menjadi muda kembali dan ikut memakan buah itu untuk menjadi muda. Dengan semangat yang kembali muda, keduanya kemudian berhubungan intim dan lahirlah Momotarou. Karena dianggap terlalu vulgar untuk anak-anak, maka mengalami perubahan pada masa Meiji menjadi cerita yang sering kita dengar sekarang.

URASHIMA TAROU

Kisah mengenai seorang nelayan yang menyelamatkan seekor penyu laut. Sebagai tanda terima kasih, dia kemudian dibawa ke Dragon Palace, sebuah kerajaan bawah laut. Saat kembali ke darat, dia mendapati sudah 300 tahun berlalu. Cerita ini memiliki banyak versi di daerah Oceania, tapi tak ada yang tahu dari mana sebenarnya cerita ini berasal. Bahkan ada yang mengatakan cerita ini menjadi referensi untuk Devil's Sea, sebuah daerah yang menyerupai Segitiga Bermuda.





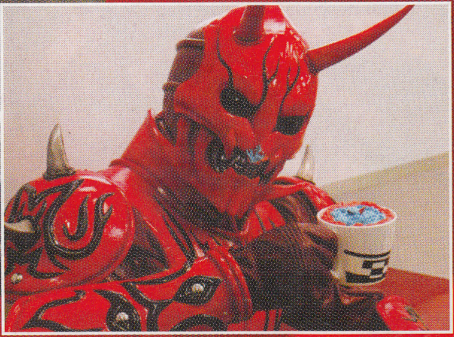
SWORD FORM

Imajin: Momotaros
Height: 190 cm
Weight: 87 kg
Wujud pertama Kamen Rider Den'O. Menggunakan senjata berbentuk pedang. Wujud ini bisa dikatakan yang paling seimbang parameter kemampuannya. Kelemahannya tidak bisa bertempur dalam air. Bentuk matanya diambil dari bentuk buah *peach*, yang dalam bahasa Jepangnya disebut dengan buah *momo*.



PLAT FORM

Imajin: None
Height: 180 cm
Weight: 80 kg
Wujud dasar Den'O berwarna putih dan hitam yang terbentuk saat pertama kali berubah wujud menggunakan Rider Pass. Dengan menekan salah satu tombol warna pada Rider Belt dan menggesekkan Rider Pass lagi, akan berubah menjadi form sesuai warna yang dipilih.



MOMOTAROS

Seiyuu: **Kouji Yusa**
Diambil dari cerita rakyat ***Momotarou***. Imajin pertama yang memberikan kekuatan kepada Ryoutaro dan memungkinkan untuk berubah menjadi Sword Form. Momotaros menyalahkan Ryoutaro atas wujudnya yang mirip *ogre*, walau sebenarnya cocok dengan sifatnya yang gampang panas, arogan, dan sedikit bodoh, sangat bertolak belakang dengan sifat asli Ryoutaro yang pemalu dan penakut. Momotaros lebih tertarik untuk bertempur daripada menjalankan keinginan para Imajin. Walau terlihat kuat, Momotaros sering dihajar Hana setiap kali menjerumuskan Ryoutaro ke suatu masalah. Setiap kali merasuki tubuh Ryoutaro, **"*Ore, sanjo!*"** [*I have arrived*] selalu terucap dari mulutnya, memberikan Ryoutaro kekuatan, kepercayaan diri dan kemampuan untuk bertempur. Air menjadi kelemahannya karena tidak bisa berenang, dan cabai merah akan membuatnya tertidur pulas.

KAMEN RIDER DEN'O FORMS

GUN FORM

Imajin: Ryuutaros
Height: 197 cm
Weight: 98 kg
Wujud keempat Den'O yang menggunakan senjata berupa pistol untuk serangan jarak dekat maupun jarak jauh. Meningkatkan kecepatan, *power*, dan kekuatan pertahanannya, menjadikannya sebagai Form paling superior di antara semua wujud yang ada. Wujud ini mengambil motif naga.

ROD FORM

Imajin: Urataros
Height: 187 cm
Weight: 102 kg
Wujud kedua Den'O yang menggunakan senjata seperti tongkat pancing. Memiliki kelebihan dalam pertempuran di air, *armor* perlindungan yang lebih banyak, dan meningkatkan kekuatan tendangan, walau harus mengorbankan kecepatan dan kemampuan loncatnya. *Armor*-nya diambil dari wujud kura-kura laut.

AX FORM

Imajin: Kintaros
Height: 185 cm
Weight: 93 kg
Wujud ketiga Den'O yang menggunakan senjata berupa kampak untuk pertempuran jarak dekat. Meningkatkan kekuatan pukul tetapi mengurangi kekuatan tending dan kecepatan. *Armor*-nya memiliki warna emas dan mengambil bentuk dari kampak, yang menjadi simbol dari cerita legenda *Kintarou*.

RYUUTAROS

Seiyuu: **Kenichi Suzumura**
Mewakili cerita rakyat ***Tatsu no Ko Tarou***. Imajin yang masuk ke dalam Ryoutaro untuk membunuhnya. Walau sudah ada cukup lama di dalam tubuh Ryoutaro, Imajin ini tidak pernah memunculkan diri karena merasa senang melihat kehidupan sehari-hari Ryoutaro dan menaruh hati kepada Airi, karena hal itu juga Ryuutaros menangguhkan niatnya untuk membunuh Ryoutaro. Saat dirasuki Ryuutaros, Ryoutaro memiliki *personality* sebagai anak jalanan dan pintar *dance*. Walau begitu Ryuutaros sangat menghargai nyawa seseorang maupun makhluk hidup lainnya.

URATAROS

Seiyuu: **Kouji Yusa**
Diambil dari cerita rakyat ***Urashima Tarou***. Imajin kedua yang memberikan Ryoutaro kekuatan untuk berubah menjadi Rod Form. Masuk ke dalam tubuh Ryoutaro untuk menghindari rasa kesepian. Bermaksud menghancurkan waktu, tetapi takut untuk melakukannya. Setiap kali merasuki Ryoutaro, "***Boku ni tsuraretemiru?***" [*May I string you along?*] selalu diucapkannya. Walau terlihat *cool*, sebenarnya bersifat pengecut dan menggunakan kebohongan untuk melindungi diri. Saat dirasuki Urataros, Ryoutaro memiliki *personality* yang mampu meyakinkan semua orang, setiap kata-katanya selalu mengandung pujian, pikatan, dan kebohongan, sekaligus *playboy*. Karena sifatnya itulah tak ada yang mempercayai Urataros selain Ryoutaro.

KINTAROS

Seiyuu: **Masaki Terasoma**
Mewakili cerita rakyat **Kintarou**. Imajin ketiga yang memberikan Ryoutaro kekuatan untuk berubah menjadi Ax Form. Memiliki *personality* sebagai pesumo dan kadang melakukan meditasi untuk menemukan kekuatannya. Berbicara dengan logat Kansai, dan selalu mengatakan "***Ore no tsuyosa ni omae ni naita***" [*My strength will bring you to tears*] setiap kali merasuki Ryoutaro. Dikenal sebagai Imajin kuat yang selalu mencari musuh lebih kuat dari dirinya. Sayangnya terkadang tidak bisa mengendalikan kekuatannya hingga secara tidak sengaja menghancurkan sesuatu, yang akhirnya harus dia perbaiki. Sebagaimana halnya seperti *superhero* Jepang masa lalu, Kintaros menyebutkan nama jurusnya setelah musuh sudah tewas.







UNMEI O TSURETE YUKU, TIME TRIP MIRAI *[5]

RIDER PASS



Tiket berbentuk kartu yang digunakan untuk meng-akses DenLiner. Proses ini hanya bisa dilakukan saat jam, menit, dan detik berada di angka yang sama [contoh 12:12:12]. Beberapa Tokuiten bisa pergi keluar dari aliran waktu seharusnya, dan beberapa di antaranya dapat menggunakan Rider Pass untuk berubah wujud.

RIDER TICKET

Tiket berisi informasi mengenai Imajin. Tiket ini menyimpan catatan waktu di masa lalu ke mana Imajin pergi. Dengan mendekatkan Rider Ticket ke orang yang digunakan ingatannya oleh Imajin untuk pergi ke masa lalu, melalui tiket ini bisa diketahui ke tanggal berapa, bulan apa, dan tahun berapa Imajin itu pergi.

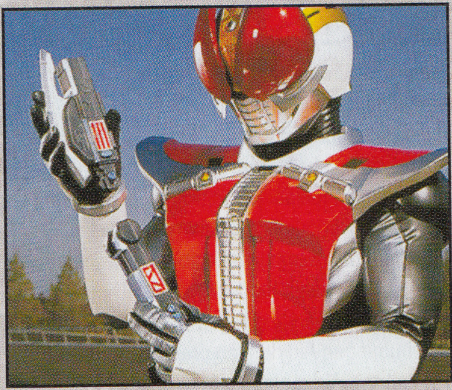




DEN'O BELT

Sabuk pengubah wujud yang dilengkapi dengan alat bernama **Set Touch** di bagian **Terminal Buckle**, yang digunakan untuk membaca Rider Pass dan informasi Imajin yang ada di dalamnya. Saat Rider Pass digesek melalui Set Touch, proses perubahan wujud terjadi. Sabuk ini memiliki 4 buah tombol berwarna merah, biru, kuning, dan ungu, di mana setiap warna akan mengaktifkan form

tertentu, Sword, Rod, Ax, dan Gun, di kenal juga dengan sebutan **Form Switch**. Digunakan juga untuk mengaktifkan serangan terkuat, **Full Charge**.



DENGASHER

Senjata utama Den'O yang terdiri dari 4 bagian yang saling terpisah, disimpan di Den'O Belt jika sedang tidak digunakan. 4 bagian itu bisa digabungkan menjadi senjata berbentuk pedang, alat pancing, kampak, dan pistol, tergantung form yang digunakan Den'O.

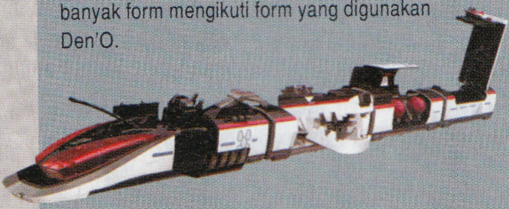


MACHINE DENBIRD

Motor Den'O yang tersimpan di dalam DenLiner. Saat berada di dalam DenLiner, digunakan untuk mengemudikan DenLiner. Saat Rider Pass bersama Rider Ticket dimasukkan ke motor ini, data yang ada di dalam Rider Ticket menjadi tempat tujuan DenLiner.

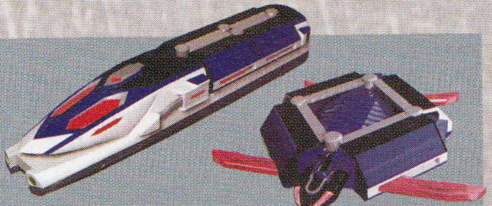
DENLINER

Kendaraan utama Den'O yang digunakan untuk mengarungi waktu dan digunakan untuk melawan Gigandeath. DenLiner akan berhenti setiap kali pemegang Rider Pass menyentuh pintu di manapun saat jam, menit, dan detik menunjukkan angka yang sama.
DenLiner terdiri dari 8 gerbong, dan memiliki banyak form mengikuti form yang digunakan Den'O.



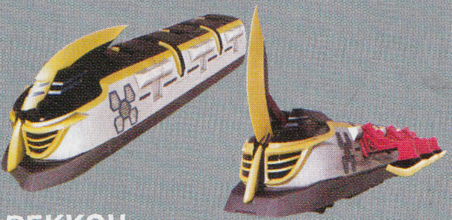
GOUKA

Aktif saat Den'O menggunakan Sword Form. Terdiri dari gerbong pertama hingga gerbong ke-4, di mana setiap gerbong memiliki senjata berbentuk hewan-hewan yang muncul dalam legenda *Momotarou*. Gerbong pertama mewakili Momotarou dan bisa menembakkan laser. Gerbong ke-2 mewakili anjing sahabat Momotarou dan bisa menembakkan roket bernama **Doggy Bark**. Gerbong ke-3 mewakili monyet yang ditemui Momotarou dan memiliki senjata berupa bom bernama **Monkey Bomb**. Gerbong ke-4 mewakili burung dan menembakkan misil berbentuk burung bernama **Birdie Missile**.



ISURUGI

Kereta berwujud kura-kura yang aktif saat Den'O menggunakan Rod Form. Di bagian belakangnya terdapat kendaraan bernama **Radome**, *hovercraft* yang digunakan Den'O untuk mengarungi perairan. Terdiri dari 5 gerbong dengan Gouka tergabung di belakangnya. Senjata utama Isurugi berupa laser yang ditembakkan dari depannya.

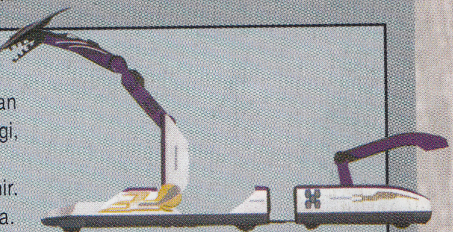


REKKOU

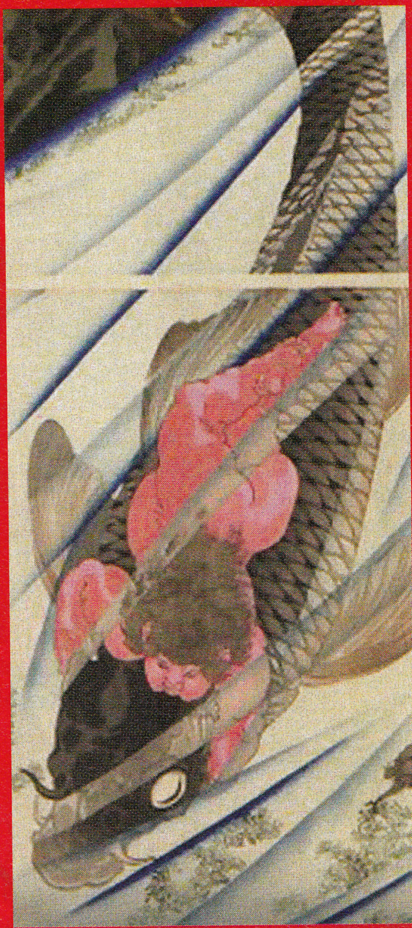
Kereta berwujud kampak yang aktif saat Den'O menggunakan Ax Form. Terdiri dari 6 gerbong [termasuk Isurugi dan Gouka], dengan senjata berupa 5 kampak yang muncul dari setiap sisi gerbong pertama dan 1 kapak besar di bagian depannya. Dengan persenjataan yang dimiliki, *form* ini digunakan untuk pertempuran jarak dekat.

IKAZUCHI

Kereta berwujud naga yang aktif saat Den'O menggunakan Gun Form. Terdiri dari 8 gerbong [termasuk Gouka, Isurugi, dan Rekkou]. Wujud kepala naga muncul dari gerbong pertama, sedangkan ekornya muncul dari gerbong terakhir. Senjata utamanya berupa tembakan laser dari mulut naga.



OMAKE



KINTAROU

Cerita rakyat tradisional mengenai seorang anak yang memiliki kekuatan super dan dibesarkan di gunung **Ashigara** bersama *Ogre*. Selanjutnya dia menjadi pengikut Minamoto Yorimitsu. Jaman sekarang, boneka Kintarou selalu ada di hari anak laki-laki dengan harapan anaknya menjadi orang yang berani dan kuat. Kintarou sebenarnya mewakili seorang pria bernama Sakata no Kintoki yang hidup pada jaman Heian dan dikenal sebagai pejuang yang berani dan kuat.

TATSU NO KO TAROU

Mengisahkan seorang anak pemalas bernama Tarou. Suatu hari neneknya mengatakan ibunya berubah wujud menjadi naga, semenjak itu Tarou memulai petualangannya untuk mencari ibunya. Berbeda dengan 3 cerita rakyat di atas yang memang sudah ada sejak jaman dulu, *Tatsu no Ko Tarou* diangkat dari novel karya Miyoko Mitsutani yang terbit tahun 1960. Kisah ini kemudian diangkat menjadi dorama, anime, dan pertunjukan teater. Karena sangat terkenal, kisah ini kemudian menjadi salah satu cerita legenda Jepang.

THE MISTERY GOES ON

Seperti halnya kisah *Kamen Rider* millennium lainnya, *Den'O* memiliki berbagai pertanyaan yang cukup sulit dicerna dan membuat penasaran, membuat serial *Kamen Rider* ini memiliki bobot cerita yang berat di samping alur ceritanya yang ringan.

TOKUITEN / SINGULARITY POINT



Apakah sebenarnya Tokuiten, dan kenapa seseorang bisa terpilih menjadi Tokuiten? Apakah karena genetika, atau ada sebab lainnya? Apakah seorang Tokuiten memiliki masa depan yang berbeda dari manusia normal?



Hal ini pernah terpikirkan oleh Ryoutaro saat mendengar Owner mengatakan "*Hana wa Tokuiten datta*" [Hana dulunya seorang Tokuiten].

DENLINER



Walau dikatakan sebagai kereta untuk mengarungi waktu, sebenarnya siapa yang membuat kereta ini dan kenapa ada kereta seperti ini? Apakah kereta ini sengaja dibuat di masa depan oleh manusia untuk melindungi masa lalu? Lalu siapa sebenarnya Owner, apakah dia seorang manusia biasa? Walau tidak terlalu disinggung, DenLiner menjadi benda yang penuh misteri dalam kisah ini.

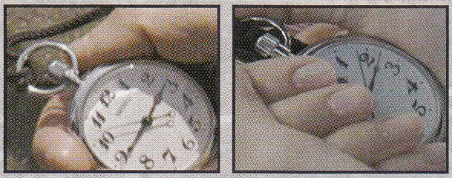
THE FUTURE

Kenapa Imajin datang ke tahun 2007 berhubungan erat dengan masa depan yang dikatakan sudah dihancurkan Imajin, seperti apakah masa depan yang hancur itu hanya diketahui oleh Hana dan beberapa orang yang berhubungan dengan DenLiner. Kenapa pula Imajin muncul di masa depan merupakan pertanyaan yang belum terjawab,



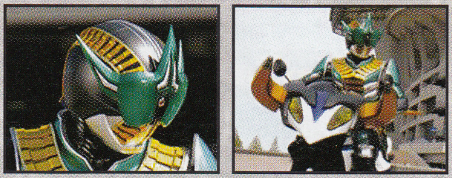
namun nampaknya ada pihak yang memegang kendali di belakang para Imajin dan memberikan perintah kepada mereka untuk mengubah masa lalu, hal ini tersirat dari ucapan Ryuutaros, "*Kami para Imajin hanya memiliki ingatan akan tugas yang harus dilakukan saat kami dikirim ke tahun 2007, tanpa mengetahui alasannya*".

AIRI'S PAST



Masa lalu Airi menjadi sebuah pertanyaan tersendiri dari kisah ini, karena sepertinya memiliki hubungan yang erat dengan Mysterious Man yang selalu muncul di masa lalu. Salah satu benda yang menjadi petunjuk adalah jam yang dimiliki Mysterious Man ini sama dengan jam milik Airi yang sengaja disembunyikan oleh Ryoutaro di bawah binocular di Milk Dipper. Sebenarnya apa yang terjadi di masa lalu, dan apa hubungan Airi dengan orang itu? Karena nampaknya Airi memendam perasaan sedih yang mendalam dan menjadi tidak tertarik terhadap pria.

NEW RIDER & NEW FORM



Saat ini sudah ada berita dari berbagai media cetak yang berhubungan dengan Tokusatsu mengenai kemunculan Kamen Rider ke-2 yang diberi nama **Zeronos**. Siapa yang menjadi Zeronos dan apakah memiliki misi yang sama dengan Den'O, masih menjadi misteri untuk saat ini. Dikatakan juga Den'O akan memiliki form baru yang diberi nama **Final Form**, merupakan gabungan dari 4 form yang dimilikinya.

Kutipan sub judul diambil dari potongan lirik lagu opening Climax Jump.
[1] The train of time, DenLiner. Will the next station be in the past? Or the future?
[2] The beginning always suddenly
[3] If you have a dream that you want to come true, then there were days when you believed it would come true
[4] The future you wish for is already in your hands
[5] The Future, a time trip brings your fate.

SCORE

STORY	8.0
CHARA DEVELOPMENT	8.5
SPECIAL EFFECT	8.0
MUSIC	8.0
IDEA	8.5

+ Dengan didukung akting yang baik dari Takeru Satou memerankan tokoh Ryoutaro Nogami dengan 5 sifat yang berbeda, humor dalam kisah benar-benar menghibur. Alur ceritanya yang seperti dorama membuat seri ini bisa dinikmati kapan pun tanpa harus banyak mikir.

– Dibandingkan seri Kamen Rider sebelumnya, perkembangan cerita terasa sangat lambat.



KOSA KATA

Konnichiwa, kita berjumpa lagi di rubrik rutin belajar bahasa Jepang ini. Setelah sebelumnya berpusing-pusing ria mempelajari kegunaan kata *to iimasu* dan *to omoimasu*, kali ini kamu akan mempelajari beberapa kosa kata baru yang berhubungan dengan pakaian. Tahukah kamu kata "memakai" dalam Jepang berbeda-beda tergantung dari objeknya? Ok, kita mulai saja pelajaran kali ini...

部品『ぶひん』= ***Buhin*** = Suku cadang, onderdil
ヘルメット = ***Herumetto*** = Helm, topi baja
服『ふく』= ***Fuku*** = Pakaian
コート = ***Kooto*** = Mantel
セーター = ***Seetaa*** = Baju hangat
上着『うわぎ』= ***Uwagi*** = Jas
帽子『ぼうし』= ***Boushi*** = Topi
眼鏡『めがね』= ***Megane*** = Kaca mata
約束『やくそく』= ***Yakusoku*** = Perjanjian
メーカー = ***Meekaa*** = Pembuat [untuk barang produksi]
ズボン = ***Zubon*** = Celana panjang
スカート = ***Sukaato*** = Rok
靴『くつ』= ***Kutsu*** = Sepatu
指環『ゆびわ』= ***Yubiwa*** = Cincin
ネクタイ = ***Nekutai*** = Dasi

KATA KERJA KELOMPOK 1

被ります『かぶります』= ***Kaburimasu*** = Memakai
Bentuk biasa: 被る『かぶる』= ***Kaburu***
Bentuk -te: 被って『かぶって』= ***Kabutte***
Digunakan untuk topi.
Contoh:
- ***Boushi o kaburimasu.***
 Memakai topi.

履きます『はきます』= ***Hakimasu*** = Memakai
Bentuk biasa: 履く『はく』= ***Haku***
Bentuk -te: 履いて『はいて』= ***Haite***
Digunakan untuk pakaian yang dikenakan dari pinggang ke bawah.
Contoh:
- ***Zubon o hakimasu.***
 Memakai celana panjang.

持って行きます『もっていきます』= ***Motte ikimasu*** = Membawa pergi
Bentuk biasa: 持って行く『もっていく』
= ***Motte iku***
Bentuk -te: 持って行って『もっていって』
= ***Motte itte***
Digunakan untuk barang.
Contoh:
- ***Buhin o motte ikimasu.***
 Membawa pergi suku cadang.

KATA KERJA KELOMPOK 2

着ます『きます』= ***Kimasu*** = Memakai
Bentuk biasa: 着る『きる』= ***Kiru***
Bentuk -te: 着て『きて』= ***Kite***
Digunakan untuk pakaian yang dikenakan dari pinggang ke atas [kemeja, jas].
Contoh:
- ***Uwagi o kimasu.***
 Memakai jas.

掛けます『かけます』= ***Kakemasu*** = Memakai
Bentuk biasa: 掛ける『かける』= ***Kakeru***
Bentuk -te: 掛けて『かけて』= ***Kakete***
Digunakan untuk kacamata.
Contoh:
- ***Megane o kakemasu.***
 Memakai kaca mata.

締めます『しめます』= ***Shimemasu*** = Memakai, mengikat
Bentuk biasa: 締める『しめる』= ***Shimeru***
Bentuk -te: 締めて『しめて』= ***Shimete***
Digunakan untuk dasi.
Contoh:
- ***Nekutai o shimemasu.***
 Memakai dasi.

はめます = ***Hamemasu*** = Memakai
Bentuk biasa: はめる = ***Hameru***
Bentuk -te: はめて = ***Hamete***
Digunakan untuk aksesoris yang dipakai di tangan [cincin, jam tangan].
Contoh:
- ***Yubiwa o hamemasu.***
 Memakai cincin.

KATA KERJA KELOMPOK 3

持って来ます『もってきます』= ***Motte kimasu*** = Membawa datang
Bentuk biasa: 持って来る『もってくる』
= ***Motte kuru***
Bentuk -te: 持って来て『もってきて』
= ***Motte kite***
Digunakan untuk barang.
Contoh:
- ***Herumetto o motte kimasu.***
 Membawa helm ke sini.

Sampai di sini dulu pertemuan kita di edisi kali ini, semoga pelajaran kali ini dapat dicerna dengan baik dan menambah pengetahuan kamu mengenai bahasa Jepang. Sampai jumpa lagi di edisi mendatang.

[Karena keterbatasan *space* dan materi pelajaran, edisi kali ini tidak disertakan "Bisakah kalian?"]

Jawaban untuk pertanyaan edisi yang lalu

1. *Eki de matte iru to iimashita.*
 Katanya menunggu di stasiun.
2. *Raishuu Hiroshima e iku to iimashita.*
 Katanya minggu depan pergi ke Hiroshima.
3. *Ashita koko e kuru to iimashita.*
 Katanya mau datang hari ini.
4. *2-ji goro dekakeru to iimashita.*
 Katanya pergi keluar sekitar jam 2.
5. *8-ji goro kaeru to iimashita.*
 Katanya pulang sekitar jam 8.



100% HEROES

Text by Anim

KAIKETSU LIONMARU



Sinopsis: Mengambil latar waktu *Sengoku Jidai*, mengisahkan perjalanan **Shishimaru**, **Saori**, dan **Kosuke** yang sudah kehilangan orang tua mereka. Di tengah kekacauan perang yang sedang terjadi di Jepang, muncul ninja dan monster di bawah pimpinan **Gousun** yang berusaha memanfaatkan situasi itu untuk menguasai Jepang. Untuk menghalangi ambisi Gousun, Shishimaru merubah diri menjadi Lionmaru, pendekar berkepala singa.

Satu lagi seri yang meramaikan Tokusatsu di Indonesia pada tahun 1980-an. Yang paling menarik dari seri ini adalah suasana Jepang yang kental dengan banyaknya ninja dan samurai yang muncul dalam seri ini.



Sinopsis: Untuk menghadapi kerajaan **Desdark** pimpinan **Taboo**, **Computer Boys & Girls** memilih 5 orang yang memenuhi kriteria sebagai Goggle V, mereka yang kemudian akan melindungi bumi dari ancaman Desdark. Setiap anggota Goggle V mewakili kekuatan peradaban kuno yang pernah ada di bumi.

Tidak bisa disangkal lagi kalau serial Super Sentai ini menjadi sebuah fenomena yang memperkenalkan Tokusatsu kepada banyak orang Indonesia. Coba saja tanya pada mereka yang mengalami masa kecil dan mudanya pada tahun 1980-an, tentu nama Goggle V sudah tidak asing lagi bagi mereka. Memiliki cerita dengan pendekatan yang akan membuat anak-anak teringat akan seri ini. Di Jepang sendiri, serial ini cukup mendapat perhatian sebagai Super Sentai pertama yang menghadirkan robot besar terbentuk dari gabungan 3 buah kendaraan.

TOP 10 TOKUSATSU

Tokusatsu sudah menjadi sebuah budaya di Jepang yang terus dilestarikan hingga sekarang dan juga dikenal di negara-negara di luar Jepang termasuk Indonesia. Semakin berkembangnya teknologi perfilman, membuat perkembangan Tokusatsu juga semakin pesat baik dari segi visual maupun special effect. Walau begitu, film Tokusatsu yang baik tetaplah film yang mampu memberikan kesan mendalam hingga teringat sampai kapanpun, terutama dari segi ceritanya. Berikut 10 Tokusatsu yang paling berkesan di Indonesia:

UCHUU KEIJI SHARIVAN



Sinopsis: Setelah nyawa **Den Iga** diselamatkan di serial *Uchuu Keiji Gavan*, pemuda ini kemudian dilatih untuk menjadi seorang *Uchuu Keiji* [Space Sheriff]. Setelah **Gavan** berhasil mengalahkan **Makuu**, Den Iga yang dapat merubah diri menjadi **Uchuu Keiji Sharivan,** ditugaskan ke bumi untuk menghadapi kelompok jahat **Madou**.

Dari seluruh serial *Uchuu Keiji*, *Sharivan* menjadi serial yang paling diminati dibanding *Gavan* maupun *Shaider*, baik di Jepang maupun di Indonesia. Hal ini dipicu dari cerita *Sharivan* yang lebih kompleks dan menarik dengan banyaknya konflik baik dari pihak baik maupun pihak jahat.





MEGALOMAN

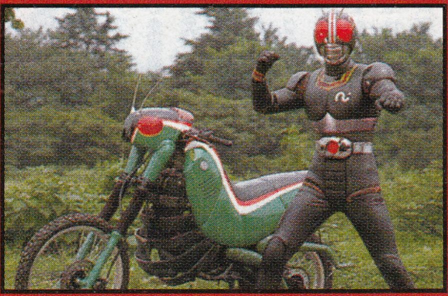
Sinopsis: Planet **Rozetta** jatuh ke tangan kelompok jahat, sementara seorang wanita Rozetta menikah dengan laki-laki bumi dan dikaruniai anak yang diberi nama **Takashi**. Setelah Rozetta, bumi menjadi sasaran berikut kelompok jahat itu, karenanya dibentuklah 5 orang pahlawan untuk melindungi bumi. Sebagai pemimpin, Takashi dapat merubah diri menjadi sosok raksasa bernama **Megaloman** untuk menghadapi monster-monster raksasa yang mengancam bumi.



KAMEN RIDER BLACK

Sinopsis: Gorgom, kelompok jahat yang bergerak dalam bayangan dan berniat untuk mengubah sejarah manusia. Untuk mewujudkan impian itu, mereka menculik **Kotaro Minami** dan **Nobuhiko** untuk diubah wujudnya menjadi raja Gorgom. Kotaro berhasil melarikan diri dari Gorgom, dan berbalik menentang Gorgom sebagai **Kamen Rider Black**, sekaligus menyelamatkan Nobuhiko dari tangan Gorgom.

Sama dengan di Jepang, Kamen Rider Black memberikan *impact* yang besar kepada anak kecil dan anak muda di Indonesia. Memiliki cerita yang dalam dan manusiawi, berbeda dengan serial-serial Kamen Rider sebelum Black. Ditambah lagi jarang ada anak cewek yang tidak terpikat dengan ketampanan Kotaro Minami.



GARO



Sinopsis: Sejak zaman dahulu, **Horror** dikenal sebagai iblis pemakan manusia yang sering memasuki tubuh manusia berhati jahat. Untuk melindungi manusia dari keganasan Horror, muncul **Makai Kishi**, pendekar yang dapat merubah diri menjadi **Kishi** demi membasmi Horror. Salah satunya bernama **Kouga Saejima** yang memegang *title* **Garo**.
Konsep Tokusatsu untuk pemirsa dewasa yang diperkenalkan seri ini langsung menyedot banyak perhatian orang dalam waktu singkat. Anggapan Tokusatsu hanya untuk anak-anak dan memiliki cerita yang selalu datar, hilang karena kehadiran serial ini. *Special effect* yang baik, desain yang keren, dan adegan sadis, meramu serial ini menjadi Tokusatsu yang sangat tidak cocok untuk anak-anak. Cocok buat mereka yang membatasi Tokusatsu sebagai tontonan anak-anak saja.



NINPUU SENTAI HURRICANEGER

Sinopsis: Hayate-ryuu dan **Ikazuchi-ryuu**, adalah sekolah ninja yang masih tetap berdiri hingga abad ke-20, karena kedua aliran itu dianggap sebagai penghalang oleh **Jakanja**, kelompok *Space Ninja* yang ingin menguasai bumi, maka Hayate-ryuu diserang setelah sebelumnya melenyapkan Ikazuchi-ryuu. Tiga orang yang selamat dari serangan itu kemudian dipilih menjadi **Hurricaneger**, ninja legenda Hayate-ryuu untuk menghadapi Jakanja.



ULTRAMAN GAIA

Sinopsis: Crisis, super komputer milik **Alchemy Stars** [perkumpulan anak muda genius] memprediksikan bumi dan manusia akan musnah oleh sesuatu yang disebut **KHST** [*Kongenteki Hametsu Syourai Tai*]. Salah satu anggota Alchemy Stars bernama **Gamu Takayama** secara tidak sengaja mendengar suara keinginan bumi dan dapat berubah menjadi **Ultraman Gaia** ketika KHST menyerang untuk pertama kalinya.
Ultraman Gaia dikenal sebagai serial *Ultraman* dengan cerita yang sangat kompleks dan beraroma konspirasi. Selain itu, menjadi seri pertama yang memunculkan Ultraman kedua sebagai rivalnya, **Ultraman Agul**. Kehadiran Agul menambah kerumitan cerita yang dimiliki cerita ini.

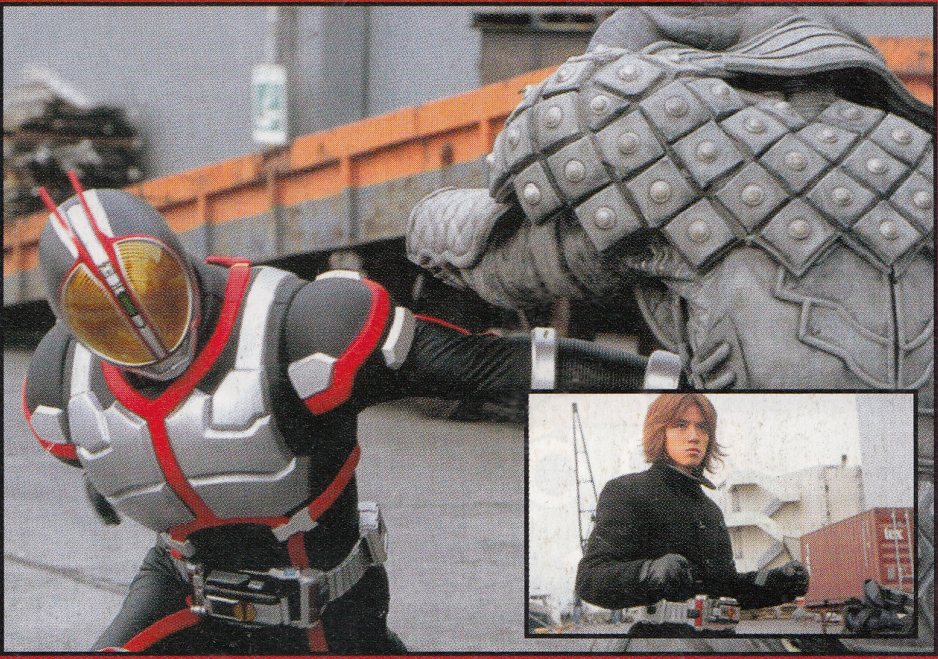




Sinopsis: Organisasi pertahanan bumi bermaksud mengubah 5 orang pilihan menjadi Jetman dengan menggunakan **Birdnic Wave**. Di tengah proses, **Byram** menyerang dan 4 sinar Birdnic Wave terlempar keluar mengenai 4 penduduk sipil. **Red Hawk**, harus mengumpulkan keempat orang itu untuk membentuk Jetman demi melindungi bumi dari serangan Byram. Tetapi hal itu tidak mudah karena dia harus menyatukan perasaan 4 orang yang tidak pernah diajarkan untuk bertempur itu.
Serial Super Sentai yang memperkenalkan cerita serius dan lebih cocok untuk anak muda daripada anak kecil. Di Jepang dinobatkan sebagai salah satu serial Super Sentai dengan cerita terbaik.

KAMEN RIDER FAIZ

Sinopsis: Suatu hari, **Mari Sonoda** menerima kiriman dari ayahnya di Tokyo berupa Belt dan sebuah motor. Ingin mengetahui kenapa ayahnya mengirimkan 2 benda itu, Mari berangkat ke Tokyo. Di tengah perjalanan bertemu dengan **Takumi Inui** dan monster-monster yang menamakan diri **Orphenoch** bermaksud merebut Belt dari Mari. Tanpa terduga Takumi ternyata dapat menggunakan kekuatan Belt untuk berubah menjadi **Kamen Rider Faiz**. Mari dan Takumi kemudian pergi Tokyo untuk menguak rahasia di balik Belt dan Orphenoch.
Di antara serial *Kamen Rider* baru, *Faiz* bisa dibilang sebagai seri yang paling banyak menarik perhatian, daya tarik utama serial ini bukan dari desain kostum ataupun propertinya [walaupun termasuk hal yang mendukung], tetapi dari ceritanya yang bahkan dapat menarik perhatian pemirsa wanita. Ceritanya yang lebih bercorak drama dan menyentuh hati membuatnya tidak aneh kalau banyak wanita yang menyukai *Faiz*.



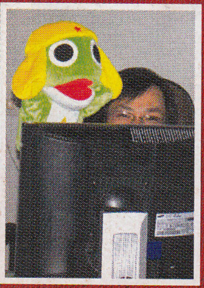
100% INSIDE

ABOUT THE CREWS

Animonster udah edisi ke-100? Ngga kerasa ya... Perjalanan menuju edisi 100 ini tentunya tidak mudah dan penuh perjuangan, namun berkat kerja keras seluruh kru dan dukungan dari pembaca Animonster, akhirnya bisa terwujud juga. Seperti orang yang menyambut hari ulang tahunnya sendiri, para kru dan kontributor Animonster juga punya banyak segudang komentar, kesan, pesan, dan harapan tentang Animonster di masa yang akan datang.

THE CREW

JOE LESMANA

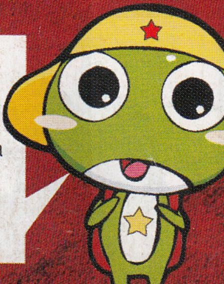


Orang yang nyadar bahwa dirinya ngga muda lagi ini mengamini bahwa "tak ada sesuatu yang baru di bawah matahari". Karenanya ia selalu berusaha "mengemas" yang sudah ada menjadi sesuatu yang terlihat spesial. Itulah Animonster. Berawal dari modal nekad dan idealisme, ia mencoba mengemas dan mengembangkan konsep Animonster menjadi bacaan yang berbeda dibanding majalah lain. *"Awalnya sulit sekali, karena kita harus menawarkan sesuatu yang 'nampaknya' belum pernah ada. Tapi rasanya semua kerja keras terbayar, setelah mendapat dukungan luar biasa dari seluruh pembaca Animonz."*

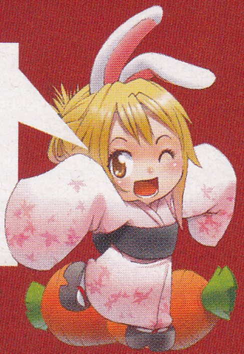
Joe thanks to...

God, for everything!
Hanna dan Chrisan, sumber inspirasi, motivasi dan keceriaan setiap saat!
Megindo, yang memberi kesempatan Animonster bertumbuh.
Kru Animonz dan para kontributor [dari era 1999-sekarang].
Teman-teman di: Elex, m&c!, 8orenji, Embassy of Japan, JF, Machiko MS, Sony BMG, ISS, Universal, EMI, dan masih banyak yang lainnya.
The komikman dan Toni Masdiono, sobat yang ga pernah *pegel* ngasih masukan berharga.
Serta seluruh pembaca Animonz, dengan kritik dan dukungannya yang tak pernah reda.

Joe hopes for...
Semoga misi Animonster untuk memperkenalkan kebudayaan Jepang secara tepat dan apa adanya, bisa tetap berjalan... hingga banyak tahun ke depan!



Lily hopes for...
Animonster tetap eksis dan jadi majalah terbaik di kelasnya dalam memberi hiburan serta wawasan luas bagi pembacanya. *Animonz banzai !!!*



LILY



Redaktur Animonster yang doyan makan *tempura udon* dan sangat menyukai binatang kelinci ini merasa bangga sekaligus tidak percaya kalau majalah kesayangannya udah masuk edisi 100. *"Masih ingat betul waktu pertama kali baca Animonster, saya masih duduk di bangku kuliah dan lagi hobi-hobinya ngikutin perkembangan musik Jepang. Sempat terpikir rasanya asyik banget kalau bisa bekerja di Animonster, dan harapan itu terwujud ketika Joe dan Vel menerima saya sebagai editor. Kerja di Animonster seperti menyalurkan hobi, karenanya saya merasa Animonster sudah menjadi bagian dari diri saya."*

Lily thanks to...

Tuhan, yang selalu menyertai dan memberkati sepanjang hidup.
Keluarga [khususnya alm. mama di surga], *itoshii no* Arai-san [*you know who you are* ^__^], *shinyuu no* Midori Yanti-*chan*; *Itsumo ouen shite kurete arigatou ne~*
Joe, Vel yang memberi kesempatan dan mengajar banyak hal.
My best teamwork kru Animonster terutama Asun dan Agung yang jadi teman seperjuangan saat ngebut *deadline*, Mike GS yang sering memberi pinjaman anime-*manga*, Eva yang sering bantu buat artikel dan ngurus *event*, *illustrator team*, serta teman-teman kontributor yang sudah banyak membantu serta memberi masukan berharga.
Seluruh pembaca Animonster, terima kasih sudah mendukung dan membesarkan Animonster.

ASUN



Salah seorang pembaca Animonz yang ga nyangka bakal jadi bagian dari majalah ini. *Tadinya saya hanya penggemar musik dan kebudayaan Jepang seperti pembaca Animonz lainnya, yang band-nya sering mengisi acara-acara Animonz, tapi waktu ditawarkan untuk bekerja sebagai editor... "kitaaaa!!" Serasa mimpi jadi.... ettooo... hobi dan kegemaran menjadi pekerjaan, heheh ^o^. Sejak berada di dalam Animonz, wawasan dan relasi saya juga bertambah luas.* Oya, buat yang mau *add friendster* saya, *add* aja di asundreams@yahoo.com, kasih *comment* juga ya! ^_^

Asun thanks to...

Allah SWT.
Kedua orang tua dan adik-kakak, yang selalu memberi dorongan untuk maju dan mandiri. *Yosh! Ganbarimasu!!*
Megindo, tempat Animonster bernaung dan berkembang, serta kru Animonz dan para staf Megindo yang asyik dan rame.
Teman-teman di komunitas pecinta segala hal tentang Jepang, seperti band Kimochi, Perfect Blue, Mochachocalatta, Shiroi Hana, Disorder, Tabasco, para *cosplayer*, dan lain-lain yang ga semuanya bisa disebutin, *gomen ne*.
Seluruh pembaca Animonz, yang selalu memberi dukungan, saran, dan kritik membangun.

Asun hopes for...
Selain menghibur dan menambah wawasan, semoga Animonz juga dapat membuat para pembacanya bisa menerapkan hal-hal positif dari kebudayaan Jepang dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tapi, dengan semakin banyaknya para penggemar kebudayaan Jepang, jangan sampai menghapus identitas kita sebagai bangsa Indonesia, malah semakin memperkuat kecintaan kita akan negeri ini.





Anim hopes for...
Animonster menjadi majalah yang memberikan sumber informasi kepada mereka yang sudah lama mengenal anime dan *manga* maupun mereka yang baru mengenalnya, untuk lebih mengenal dunia yang mereka senangi sekarang

ANIM



Redaktur pelaksana Animonster yang hobi bermain *video game* dan koleksi Gunpla ini merasa senang dengan perkembangan Animonster hingga edisi 100. "*Masih ingat betul Animonster pertama kali terbit dari ide beberapa orang untuk membuat majalah anime, tapi karena masih belum memiliki pengalaman dan sumber yang masih terbatas, Animonster muncul seadanya dengan semangat dari para kru-nya.....semua serasa baru 1 tahun berlalu padahal sudah 7 tahun berlalu semenjak Animonster pertama terbit..*"

Anim thanks to...
Tuhan, yang selalu memberikan jalan dan menyadarkan saya untuk selalu tegar dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
My beloved one, terima kasih atas segala dukungannya.
Hadi-*san* dan teman-teman di Jepang, terima kasih atas berbagai masukannya.
Semua orang yang pernah dan sekarang menjadi kru Animonster, terima kasih atas segala jerih payahnya sehingga majalah ini bisa tetap ada hingga sekarang.
Seluruh pembaca Animonster, terima kasih atas segala dukungan dan kritik yang sudah banyak membantu perkembangan Animonster..

JULIAN



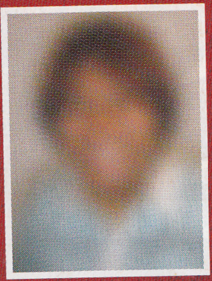
Julian yang sejak bergabung dengan Animonster bertambah 15 kg dalam 6 tahun [dan sering disepet Joe karenanya hehe] masih suka nyengir sendiri kalau ingat dulu suka memandang kantor redaksi Animonster ketika melewatinya di Jl. Sulanjana dan bertekad untuk bergabung...ternyata memang berjodoh dan akhirnya bergabung hingga sekarang, sejak saat itu Julian berteori: *Jika kamu memelototi sesuatu cukup lama maka akan kamu dapatkan hahaha*...[tapi harus sambil usaha tentunya]. Sejak bergabung di Animonster banyak sekali yang didapatkan, mulai dari teman-teman baru, wawasan baru, ilmu baru serta skill yang semakin bertambah dan berkembang, sungguh pengalaman yang menyenangkan. Selamat edisi ke-100 'NIMS!!! *Kembali melanjutkan melototin 'sesuatu' di monitor PC... >:)

Julian thanks to...
Allah SWT.
My beloved family; atas kasih sayang, doa, serta dukungannya.
Wendy VEGA dan MEGINDO, yang yakin pada kemampuan saya dan memberi saya kesempatan hingga berkembang menjadi seperti sekarang.
Closest comrades: Hellfreezesova, Velisha, Shiva, Suppisoup, Nick, Mel, Gymik, Edwin, Fanny, Yudhi M, Erika Sutedjo, Chang Hui Ni, Anne, Ira, Ria, Ami, 'C', yang ngga kesebut jangan marah...
Tim Ilustrasi; Bayou, Arisomad, Zelig, teman bercerita, berbagi ilmu dan ide-ide gila...
Segenap kru Animonster.
Pembaca Animonster dan semua yang mendukung serta memberi semangat di setiap karya selama ini.
Hideki, Shandy RP, Jessica, Gita, Hanekyu, Imbong, newabe, kokecit dan banyak lagi teman lainnya di DA yang selalu memberi masukan serta inspirasi.



Julian hopes for...
Animonster semakin berkembang dan selalu menjadi yang terbaik dan bisa *go International*...Amiin

BAYOU



Salah satu makhluk paling aneh bin ajaib Animonster yang *gender*-nya masih ngga jelas buat sebagian pembaca ini sudah hampir 2 tahun bekerja sebagai illustrator Animonster. Bayou 'jatuh cinta' pada Animonster sejak edisi perdana terbit, dan selalu berangan-angan untuk jadi salah satu kru Animonster. Tidak diduga tidak dinyana, 5 1/2 tahun kemudian dirinya malah 'dilamar' Julian pada suatu hari di bulan Juni 2005 di UI karena *chief illustrator* satu itu tertarik dengan fotokopi gambar-gambar si makhluk aneh yang dimiliki salah satu peserta *workshop* yang ditanganinya. *So*, jadilah si bawel, *happy-go-lucky*, dan *shota-con freak* ini hijrah ke Bandung bulan Agustus 2005 dan resmi jadi anggota keluarga besar kru Animonster.

Bayou thanks to
- Allah SWT yang memberikan banyak berkahNya dalam kehidupan Bayou sampai saat ini.
- *My late mom, my dad and my sister, Sari, thanks for all unconditional love you've given to me. I love you too. ^^*
- *To Jul who 'proposed' and gave me the opportunity of joining the crew, and teach me lots and lots of things.*
- *Meh workmates in the office, specially the other illustration crew,* Somad *and* Zelig. *And the rest;* Ria, Kiriko, Ari, X-Tine, Shira-Ai, *and all. ^^*
- *My friends,* Q2, *and the rest of the gang in* Depok, *also* Mikuni, Dy, Zell, TC, Maru-chan, Nov3, Widi, *and all of you who support me always!! Sankyuu!!!*
- *And to my fans!* Muah! Mmmuah! *digaplok*



Bayou hopes for...
Dikasih jatah cuti 2 minggu buat ke Jepang bulan November ini supaya bisa puas jalan-ja... err... nyari bahan artikel ekstra lebih banyak lagi [deh] buat Animonster supaya tambah okehhh ke depannya nanti. [walaupun sebenernya bukan bagian dari kerjaan seh, tapi ngerayu dikit boleh kaaan? ^^]

SOMAD



Penggemar *Crayon Shinchan* ini bergabung dengan Animonster sejak Mei 2005 lalu. Doski melihat lowongan sebagai ilustrator di Anim dan mencoba peruntungannya di sana, dan menjadi anggota junior paling senior di antara kru illustrator lain [tentu saja kecuali Jul yang sudah jadi dedengkot illust Anim sejak lama]. Alumni DKV ITB angkatan 1999 ini punya selera yang "nggak banget" soal humor, koleksi *manga-scan* di komputernya aneh bin ajaib punya. Dan saking pendiamnya doski, dia malah ngga tahu mau cuap-cuap apa di testimonial Animonster ini, walhasil tulisan ini dibuat dengan penyaluran tenaga pikiran...

Somad thanks to...
- Allah SWT atas anugerahNya, atas bumi sebagai tempat tinggal yang indah, dan cewek-cewek cakepnya...
- *Mi familia*, yang rela ditinggal di kampung halaman.
- Megindo dan semua crew-nya atas kesempatan yang besar ini.
- *Mi amigos*, yang nggak cuma bisa mencela, memaki, menindas, tapi juga mendukung dalam bentuk apapun.
- Para pembaca setia Animonster atas segala dukungannya.

Somad hopes for...
Nilai dollar turun, dan berakhirnya krisis di negara ini ...eh... pokoknya Animonster bakal terus menjadi yang terbaik dan makin berkualitas di setiap edisinya. Amin.



THE CONTRIBUTORS

ZELIG



Datang ngga diundang, pulang ngga diongkosin... kira-kira begitulah keberadaan sosok yang satu ini. Datang ngga kedengeran kentutnya, pulang meninggalkan bau-bauan tak sedap... seperti itulah hari-hari yang dilaluinya. Datang.... Ehm... intinya sih sejak dulu kenal majalah Animonster, udah kepincut ama daya tarikh para h-h anime ;D~ bergelut di bidangnya dengan harapan Indonesia bisa mempunyai industri *manga* dan anime sendiri dan berkembang, hingga akhirnya menerima tawaran bergabung karena terikat hutang... jk wakakaka... lalu mengenal para makhluk-makhluk halus dibalik kesuksesan Animonster and Oh Mi Hod! Animonster banget gitu lho...

So, jangan patah semangat! Ingat... sukses itu 1% bakat dan 99% usaha... kalo bisa sebaliknya sih emang enak ;o Ayo bangkit karya anak bangsa! Ingat... datang...

Zelig thanks to...

- *God the one and only!*
- *Mah Family & my soulmate... who always support me, giving me strength to carry on and has tought me the meaning of life itself.*
- *My boss, Mr. Wendy and all the directors who has given me the chance and trust.*
- *Illustrator crews,* Julian, Ari, Bayou, *the craziest people I've known, specially the shota freak, who else.. doh.*
- *All Animonster crews, thank you very much.*
- *And above all... to you Animonster readers! Who have chosen Animonster! Keep supporting us, without you there won't be Animonster!*

Zelig hopes for...

Para pembaca tetap mencintai Animonster, bukan sebagai sebuah majalah berwarna, bergambar dan berbahan bagus, tapi lebih karena kita dan anda adalah satu keluarga dan komunitas yang saling membangun dan mengisi akan hal-hal yang positif.



AGUNG JENGGOT



Kepala desain Animonster ini mengaku sebagai seorang pemuda harapan bangsa yang suka kegiatan *out door*, demen aliran musik The Panas Dalam "kaum musik kurang ajar", dan belakangan ini lagi kesengsem dengan lagu *Mirai e* milik Kiroro.

"Gue suka gaya yang nyeleneh kata orang, walaupun nyeleneh tapi pasti. Gue kenal Animonster awalnya dari temen kampus yang akhirnya gak di sangka sekarang bisa kerja di Animonster sebagai kepala desain." ujarnya bangga.

Agung Jenggot thanks to...

Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya
Keluarga di Tegal "*nyong kangen Tegal*"
Calon istriku tercinta "*Mamas pasti nikahin kamu*"
Joe Lesmana Presiden Animonster
Animonster Crew: Lily, Adit dan Asun LoverBoy terima kasih atas kerja samanya yah...tanpa kalian Animonster belum tentu seperti sekarang.
Temen-temen desainer Animonster khususnya Semeuling, Dede, X-tina, Diki Jamm, Friskman, Dyani dan Pa Eko. Thanks banget udah memberikan kreatifitasnya buat Animonster.
Temen-temen Ilustrator, sorry yah kadang gue cerewet nagihin gambar..he he...
Bapak Ipung Punki & Pak Loui yang telah memberikan kepercayaan kepada saya sebagai kepala desain Animonster, dan selalu sabar nungguin Animonster beres *deadline* [sorry pa sering sering telat he he...]
Maniac DotA Megindo, Xyland Soccer, Team kreatif Video Ancur
Motor kesayanganku yang setia nganterin ke kantor setiap hari. Dan semua pembaca Animonster yang ada di antero jagad.

Agung Jenggot hopes...

Animonster terus eksis sampai ribuan tahun yang akan datang sebagai "The Best Anime & Manga Magazine in Indonesia"



TYAS PALAR

Penggemar legenda Raja Arthur ini selain menulis untuk Animonster, juga menerjemahkan buku untuk sejumlah penerbit terkemuka dan merangkap sebagai komikus amatir. Plus, masih bergulat menyelesaikan penelitiannya di bidang mikrobiologi. *"Rasanya baru kemarin ketemu Joe di UI, dan ditawari menyumbangkan tulisan untuk Animonster [Padahal awalnya sih saya niatnya nanyain VCD Trigun saya yang enggak nyampe-nyampe doing]. Suka nggak percaya juga kalo membaca artikel karya sendiri yang udah lama, 'Eh itu saya yang nulis ya?' Hehehe. Dan kerja di Animonster, selain bisa berkenalan dengan banyak rekan dan teman baru, juga menambah pengalaman dan pengetahuan. Senang banget rasanya kalau ada pembaca yang memberitahu saya, 'Gue jadi tertarik sama serial XYZ karena baca artikel lo.' Waaah! So I do make changes!"*

Tyas thanks to...

Allah SWT.
Joe, yang ngasih saya kesempatan untuk jadi kontributor Animonster.
Miu-*chan*, rekan *fangirling* yang sudah kenyang dibuat repot ini-itu ngebantuin saya bikin artikel.
Rekan-rekan kontributor di Animonster yang selalu giat bahu-membahu dalam kemiskinpapaan [hah?]
Kat dan Ephi, untuk dukungan terus-menerus mereka, terutama dalam soal situs dan... em, semuanya deh.
Orangtua saya, yang sampai anaknya segede ini nggak pernah melarang saya menikmati *manga* dan anime.
Adik saya, yang sering memberikan wawasan berbeda dalam menilai suatu karya.
Segenap kru Bionic yang edan.
Semua yang mau baca artikel saya dan beli *doujinshi* saya. Ehehehehe.
Anggota-anggota lain Omoikane [Zell, Tc, Kuni, Vanessa]: Kapan-kapan kerjasama lagi ya!
Rekan-rekan di Elex, KPG, dan m&c! [terutama Ardi, Mbak Anita, dan Mbak Mila].
Nei, Hideta, Shun, Mel, Nekkie, Vince, dan banyak lagi teman lainnya di DA, Multiply, dan LJ.



Tyas hopes for...

Animonster bisa tetap menjadi majalah yang terbaik di kelasnya, dan juga tetap menjalin hubungan saling menguntungkan dan mencerdaskan dengan pembacanya. Selain itu, para penggemar produk budaya Jepang di Indonesia, jangan suka saling berantem di antara sesama ya...

EVE

Eve yang lahir dan mukim di Bogor pertama kali mengenal anime lewat *Voltus V*, tapi baru benar-benar terperosok setelah menonton *Saint Seiya* di RCTI pada akhir 1980-an. Eve sudah mengikuti perkembangan Animonster sejak masih nomor perdana dan berbentuk tabloid. Menulis untuk Animonster selalu membuat pecandu jus buah dan teh ini senang sekaligus gugup--gugup karena takut menyampaikan info yang salah, senang karena memang menulis sudah menjadi kegemarannya sejak dulu.

Eve thanks to...

Allah SWT, untuk semuanya.
Rekan-rekan kontributor atas bantuan, dukungan, dan masukannya.
Teman-teman di LiveJournal.
JLC, untuk kepercayaannya.



Eve hopes for...

Animonster dapat menjadi majalah anime dan *manga* terdepan di Indonesia, tetap eksis dan selalu inovatif.

Dhieta hopes for...
Menginjak edisi 100 bukan berarti bisa santai karena perjalanan masih sangat panjang. Animonster harus tetap menampilkan anime-*manga* berkualitas. *Mainstream* atau *non-mainstream* bukan masalah, asalkan serial tersebut bermutu dan bisa mencerdaskan pembaca. Semoga artikel-artikel di Animonster berguna bagi pembaca sekalian dalam menambah pengetahuan selain anime-*manga*. Yak, target berikut...Animonster edisi 200 !!!

RYUU 'DHIETA' NAGAREBOSHI



Dhieta yang lagi getol-getolnya baca novel *Three Kingdoms/Sam Kok* merasa terharu Animonster telah mencapai edisi 100. *"Awalnya sih dari ngobrol ngalor-ngidul dengan Joe di Pekan Anime UI 2000. Siapa sangka semuanya masih berlanjut sampai sekarang. Kayaknya baru kemarin ngelihat Animonster masih bentuk tabloid 2 mingguan, berubah jadi majalah bulanan, dan sekarang bentuknya jadi imut. Bagaikan melihat bayi yang baru lahir, belajar merangkak, nengok ke arah lain sebentar tau-tau si bayi udah bisa lari-lari. Selain rasa senang, saat menulis untuk Animonster kadang ada rasa kesal, sedih, terutama kalau bad mood padahal deadline udah deket. Namun itu semua terbayar kalau pembaca bisa menikmati dan menyukai artikel tersebut."*

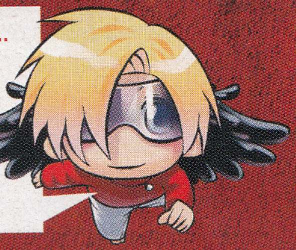
Dhieta thanks to...
Allah SAW, Puji dan syukur atas segala berkat dan rahmat yang diberikanNYA kepada saya.
Riana Simanjuntak [*okaasan*] dan Aoi Minami [*oneechan*], *Thanks for everything!*
Joe, Velisha, Lily, Terima kasih untuk kesempatan yang telah kalian berikan dan kesabaran menghadapi saya yang hobi nawar jatah halaman.
Silver Wind [*partner-in-crime*], Ferrum [*the healer*], Noir Ciel [*osananajimi*], Eve [*hahaue*], Tyas Palar [*Dajare tag-team*], Slasher Bird [Ulat], Pikun; *Guys, you're the best!* Dengan adanya kalian, saya makin *enjoy* menulis di Animonster. Thanks juga untuk segala gila-gilaan kalau kita kumpul bareng.
Semua pembaca Animonster, termasuk yang di forum online [forum Indosiar, Elex, M&C, KG], Thanks berat atas *support* dan kritikannya, baik secara langsung mau pun tak langsung. :)
Elex, M&C, dan Level Comics, Terima kasih selalu meminjamkan *manga* untuk bahan *review*, sehingga saya dapat kesempatan untuk baca duluan. Hehehe.

NOIR CIEL

Si ndut yang makin hari makin ngerasa kalau dirinya butuh lemari baru buat nyimpan buku-buku ini masih ingat benar ketika pertama menulis di Animonster, yang berawal dari ajakan seorang teman sejak TK yang sudah lebih dahulu menulis Sampai sekarang, walaupun mungkin sudah agak jarang menulis, bukan berarti bermaksud berhenti, lho. Kalau 'waktu'nya tiba [baca: ada anime/*manga* tertentu], *I'll be back!*
Thanks untuk semua pembaca Animonster yang selalu mau meluangkan waktu untuk membaca

Noir Ciel thanks to...
Joe yang selalu memberikan kesempatan menulis.
Rekan-rekan kontributor yang sama-sama menulis.
My *14-sai no kanojyo* yang selalu membantu dalam segala hal.
My dear *osananajimi* yang senantiasa siap diganggu untuk sekedar curhat atau bantuan referensi. Dll.

Noir Ciel hopes for...
Singkat aja; semoga Animons tetap jaya, dan semoga fans serta pembaca puas selalu!!! Ya~y!!!



SAMII ETO'O

Orang keras kepala yang berusaha usia mudanya tidak hanya diisi dengan bersenang-senang sampai lupa belajar dan bikin sesuatu yang 'hebat dan berguna' buat diri sendiri dan banyak orang.

Samii thanks to...
The most inspirational dan revolutionary leader of all time, Jesus.
Dad, *a friend, teacher and pillar of strength*.
M. Tatsuhiro, yang makan gak makan selalu ingat me-review tulisan saya.
Animonster yang telah memberi kesempatan untuk mencari pengalaman lewat Myths, honorarium yang Samii terima bisa dipake beli buku, biar Samii bisa terus belajar.
Pembaca Animonster, yang beruntung dapat menikmati salah satu majalah terbaik di Indonesia.

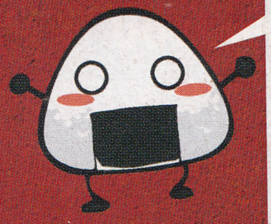
Samii hopes for...
Semoga segala topik/sajian yang diberikan Animonster dapat memperkaya wawasan kita mengenai Jepang, tanpa menghilangkan identitas kita sebagai orang Indonesia.



RISNA aka. SHIRA-AI

Sebenarnya kontributor baru Animonster ini masih merasa belum pantas buat nulis kesan pesan semacam ini buat Animonster karena baru kerja belum genap 2 bulan. (>.<) Walaupun begitu tetap merasa sangat tersanjung bisa mengisi lembar edisi 100 di Animonster tercinta ini. Pertama kali ketemu Animoster dari edisi pertama benar-benar membuka mata Risna tentang *the wonder of anime & manga*, yang ternyata jauh lebih luas dan dalam dari yang Risna pikirkan sebelumnya. Walau bikin dunia Risna jungkir balik tapi Risna ngga menyesal kenal sama yang namanya anime & *manga*!
"Saya tahu masih harus belajar banyak! Seiippai ganbarimasu kara yoroshiku onegai shimasu!!!" n[>_<]n

Risna thanks to...
Allah SWT.
Rekan-rekan kru Animonster & Megindo yang telah bekerja keras selama ini, *Kore kara yoroshiku nee...*!
Orang-orang yang saya rindukan: My family tercinta di Jakarta; Ayah & Mama, Aan, Ayu, Eca maafin keegoisan Risna ya.
Sahabat 2002 tersayang, *watashi no ichiban no mikata!* Sahabat-sahabatku yang ga' bisa disebutin satu persatu, *nevertheless I love you!! My wonderful sensei-tachi* yang udah ngajarin banyak ilmu selama ini. Anak-anak DA, Multiply, Blogdrive, LJ Communities, Anak milis2 & forum2 serta Fellow J-lovers yg buaanyak, *you guys rock!! Stay peace & creative ya..!* (n_n)v
Dan tentu saja kalian semua pendukung dan pembaca setia Animonster, karena tanpa kalian tidak ada kami...



Risna hopes for...
Animonster untuk tetap *smart, open-minded*, menghibur, and *to be better than ever* (^o^)
Dan buat para pendukung Animonster agar tetap mencintai kami!!

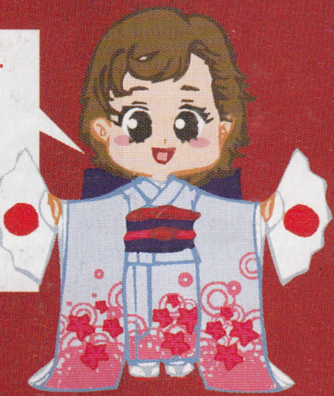
AOI MINAMI

"Animonster sudah mencapai volume 100? Gak kerasa ya..." kata kontributor yang doyan banget baca buku ini. Bagaimana kesan-kesan Aoi yang paling suka *manga One Piece* selama menjadi kontributor? *"Jelas senang. Pertama, karena sebagian besar tugas yang diterima pasti berhubungan dengan manga-anime favorit. Kalau sudah begitu pasti on-fire banget waktu menulis. Kedua, honornya bisa jadi uang jajan ekstra. hehehe."* aku Aoi yang juga suka nonton serial-serial *mecha* klasik produksi Sunrise. Pengalaman berkesan selama menulis artikel? *"Karena akhir-akhir ini jarang nonton anime dan baca manga di luar pekerjaan [sehari-hari Aoi bekerja sebagai penerjemah manga di sebuah perusahaan penerbit lokal], sekarang saya lebih banyak menulis artikel film/dorama dan artis Jepang. Setiap menonton film yang mengisahkan hubungan persahabatan antara manusia dan binatang pasti saya selalu menangis. Pertama waktu me-review Inu no Eiga [Anim 85] dan yang terbaru Kogitsune Helen [Anim 99]. Mungkin karena saya memang gampang terharu dengan cerita-cerita seperti itu,"* tutur cewek penggemar Hamasaki Ayumi, Abe Hiroshi, Odagiri Joe dan Nakama Yukie yang kini juga sedang rajin belajar bahasa Korea.

Aoi thanks to...
1. Allah SWT, yang sudah memberi saya kesempatan bekerja di bidang yang benar-benar saya cintai.
2. Rekan-rekan kontributor yang masih aktif; Ryuu Nagareboshi [*hello, lil' sis!*], Tyas Palar, Eve, Noir Ciel... *Thanks* atas semua kerja samanya. Kapan-kapan kumpul bareng lagi ya! ^_^
3. Teman-teman di Megindo; khususnya Li Julian, Ari [makasih banget buat *icon*-nya yang lucu!], Bayou, Eva [*chingu ya!*] dan Ria... *Minna daisuki!*

4. Para editor di Elex Media Komputindo, terutama Mbak Nining. Terima kasih atas bantuannya memberi bahan *review* selama ini.

Aoi hopes for...
Semoga Animonster semakin bisa menampilkan artikel-artikel yang berbobot dan luwes.



KIREISHIKI FUUDOU

"*Sudah 100 ya?*" tanyanya bukan dengan nada tidak percaya, tapi tidak sadar. Memang, untuk hal yang berlalu seperti nomor edisi, nama, dan tanggal hari ini pun mudah terlewatkan [kecuali Sabtu dan Minggu]. "*Toh yang terpenting kan isinya.*" Kontributor ini pertama kali menulis di Animonster ikut dengan para seniornya. Detailnya sendiri sulit didapat karena orangnya sendiri mengaku kena pikun lebih awal menyisakan ingatan untuk hal yang tidak penting. Ia mengaku masih kurang bisa menyuarakan opininya dalam artikel dan masih kurang fleksibel dalam jenis judul yang bisa dibahas, bahkan sampai sekarang. "*Walau begitu, kalau mendengar ada orang di sekitar yang mengatakan jadi tertarik pada judul yang direview, rasanya senang sekali, karena artinya sisi baik itu tersampaikan lewat tulisan bukan?*"

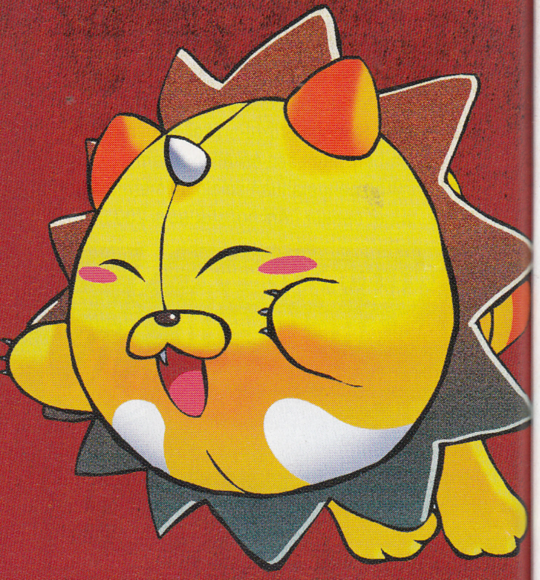
Kireishiki Fuudou thanks to...
Untuk kesempatan menulis yang bikin saya jadi lebih bisa meluruskan jalur logika di kepala yang semrawut, juga mulai mikirin apa yang sebaiknya dibicarakan, walau jawabannya jujur saja masih belum ketemu juga.
Kepada para teman-teman dari Animonster, maupun yang secara tidak langsung menyusun masa muda saya ini.
Pertemuan ya, pertemuan [kalau ngomong sampe selesai dong].



Kireishiki Fuudou hopes for...
Semoga fans yang suka berlebihan reaksinya bisa berkembang jadi yang lebih bisa menahan diri, sehingga tidak merusak kenikmatan hidup orang lain ^^ Sama halnya untuk fans yang aliran ekstrimis garis keras.
Semoga untuk ke depan, tidak lagi merasa seperti pekerja jarak jauh. Dan pengen lebih bisa mengingat muka orang daripada handle name internet.
Dan, semoga Animonster tetap menjadi "*brand leader*", nama pertama yang dipikirkan orang saat menyebut "majalah anime di Indonesia", yang majalah lain selalu berusaha membandingkan dirinya :D

SLASHER BIRD

Pemain biola yang hobi main *game Katamari Damacy* ini menyukai musik Jepang sejak tahun 1989 dan mengenal Animonster dari edisi 1. "*Pas tahu Animonster punya rubrik khusus musik Jepang, kepikiran aja: kenapa nggak coba kirim artikel?*" Akhirnya dengan modal nekat [dan iseng], penggemar Hide [X Japan] dan Luna Sea ini mengirim artikel ke Joe. Artikel pertamanya - Every Little Thing - diterima dan dimuat di Animonster edisi silver [vol. 25] bertepatan dengan ulang tahunnya di bulan Maret. "*Dulu, jumlah penggemar musik Jepang di Indo masih bisa dihitung dengan jari. Sekarang jumlahnya udah ribuan. Senang banget! Lewat Animonster, saya tidak hanya membagi info musisi Jepang ke pembaca, tapi juga bisa bertemu teman-teman baru yang sehobi.*"



Slasher Bird thanks to...
- *God. Thanks for everything.*
- *My family. Mom, Dad* [alm], *my brothers*, and *my beloved* Nelson Columbia.
- Semua *crew* Animonster dan teman-teman sesama kontributor. Tyas, Silver Wind, Dhieta, Ira, Eve, Ghia, Pikun, dll.
- Adolfine Malianne [teman *deadline*, ngopi & nge-*sushi* bareng], Riska, Windy van Druten, Sigi Wimala, Candice [*for helping me buy the original CDs*], Dare Darou [Ria, Edo, Setan Lontong, Bayu, dll], Le Sacralist [*I'm proud to be Azeru*], Evening Obasan [Farah, Intan, Trio Kembarsiam, Miss J, dll], Distorsi 2001, Multiply, my *in-memoriam* community....Indiejap.
- Machiko-*sensei* dan rekan-rekan di Machiko Manga School.
- Teman-teman di SONY BMG Music Entertainment, Java Musikindo dan Kinokuniya.
- Semua penggemar musik Jepang dan semua band lokal yang bawain musik Jepang. *Keep rockin'*!
- Semua pembaca Animonster. Terima kasih banyak :)

Slasher Bird hopes for...
Semoga Animonster makin berkualitas dan terus melangkah maju. *Animonster rocks*!



Pikun hopes for...
Untuk waktu ke depan nanti, saya kepingin melihat kemunculan kontributor-kontributor baru. Menulis itu mudah kok, asal mau menggali data yang lain daripada yang lain, punya jari-jari yang mau menari di atas *keyboard*, mau bermuka setebal beton menghadapi kritik, dan mau berusaha menjadi penulis yang lebih baik lagi. Hitung-hitung sekalian saya cari penantang baru untuk penulisan artikel-lah. *Cheers*!

PIKUN



Dalam rangka menyambut Animonster ke-100, kontributor yang punya sifat kadang lupa, kadang ingat ini berkomentar, "*Sebenarnya, saya termasuk subyektif kalau menulis. Kalau suka dengan topik, fangirling-nya bisa habis-habisan. Kalau tidak suka, ya, tetap ditulis dong, tapi dengan hasil badan gatal-gatal sampai tulisan itu terbit. Pusing loh, kalau editor protes tulisan saya terlalu panjang, nggak cukup masuk di tempat yang sudah disediakan. Sedih loh, waktu musti cari bagian mana yang bisa dipenggal atau diringkas.*"

Pikun thanks to...
Berkat bantuan banyak orang yang pernah bertukar pikiran atau ngobrol bareng mulai jadul sampai kini, saya bisa jadi saya yang sekarang. Terima kasih banyak! Kalau sebut nama satu-satu, tak mungkinlah, terlalu banyak! Disebut beberapa saja, tak mungkinlah, nanti yang nggak disebut iri, dengki, terus makan hati! Terima kasih juga buat yang sudah memberi kritik untuk tulisan saya. Saya akui *error* tulisan termasuk banyak. Soalnya waktu buat mengumpulkan data dan mengedit tulisan sedikit sekali, karena status saya orang kantoran, plus saya pikunan... [Hoei, nyari alasan!]. Sekali lagi terima kasih banyak buat masukan dari semuanya.

USAHA 100%!

If the ax is dull, and its edge unsharpened, more strength is needed. But skill will bring success.

Salah satu hal yang menjadi ciri kehidupan era sekarang adalah semua yang serba instan. Mulai dari makanan, minuman, shampo, proses membentuk tubuh ideal, hingga hadiah yang ditawarkan kalau kita membuka suatu tabungan. Diluar itu pun, secara umum budaya instan sudah merasuki seluruh bagian kehidupan manusia modern.

Celakanya, kita sudah terlanjur menyukai semua yang serba instan. Karena kan instan kini sudah diartikan dengan "sesuatu yang mudah, yang bisa kita dapatkan dengan cara gampang, dan membantu kita hidup lebih nyantai". Padahal, konsep instan sendiri sebetulnya diciptakan agar manusia bisa lebih praktis [secara waktu dan tempat] dalam melakukan sesuatu, bukan dalam mencapai sesuatu.

Saya mungkin memiliki pandangan kolot. Saya tak terlalu suka sesuatu yang instan. Makanan dan minuman instan saya anggap memiliki efek samping negatif terhadap tubuh. Jadi, sebisanya saya menghindari itu.

Perjuangan yang instan juga saya anggap tak cukup bukti untuk menunjukkan hasil terbaik yang sesungguhnya. Ini bisa dalam hal apapun: karier, pendidikan, jabatan, prestasi, atau penampakan luar.

Khusus bicara hal membangun Animonster, saya menilai seluruh kru Animonster sudah melakukan proses perjuangan yang bertahap dan berliku, bukan jalur instan. Terlepas apakah hasilnya saat ini Animonster sudah bisa memuaskan seluruh penggemar anime-manga di Indonesia atau belum, tapi kami sudah berusaha 100% melakukan yang terbaik hingga kini.

Angka 100 masih jauh dari hasil penilaian atas usaha tersebut, karena bagaimanapun suatu hasil dinilai dari kualitas nyatanya, bukan melulu kucuran keringat dan darah yang telah dikeluarkan. Tapi minimal, "angka 100" lainnya sudah kita raih, dalam wujud jumlah edisi yang telah dicapai Animonster. Semoga ini membuat kami bisa berkaca dengan lebih jernih, untuk menentukan apa yang bakal kita kerjakan selanjutnya.

Satu hal yang saya pribadi syukuri saat ini adalah bahwa minimal kehadiran Animonster sudah bisa menancapkan tonggak pondasi bagi proses pengenalan *anime* dan *manga* di Indonesia. Semoga ini membawa efek positif bagi perkembangan animasi dan komik lokal kita. Dan membantu pelaku industri bidang ini untuk bisa mengembangkan diri hingga ke pasar global. Untuk harapan yang lebih jauh, semoga Animonster bisa menjadi salah satu jembatan yang nyata untuk menghubungkan kebudayaan Indonesia dengan Jepang.

PS: Terima kasih untuk semua dukungan para pembaca Animonster. Maaf, jika hingga kini kami belum bisa memuaskan 100% keinginan kalian. Mohon dukungan, kritik dan sarannya ngga kendor ya. Supaya ada Animonster edisi 200, 300, dst, dengan kualitas yang meningkat.





imma presents 17th Anniversary
17th Anniversary
Doraemon
© 1970-2007 Fujiko Pro
Licensed by Animation Int'l
HAPPY BIRTHDAY
Semarakan Pesta Ulang Tahun Sahabat Setiamu DORAEMON yang ke 17
Meet & Greet Foto Bareng Doraemon, Nobita, Shizuka, Suneo & Gian
Lomba Jingle Doraemon • Lomba Puzzle & Mewarnai • Lomba Fashion Show
Nantikan kedatangan DORAEMON & FRIENDS di kota kamu
MEDAN
Sun Plaza
9 - 10 Juni '07
PEKANBARU
Mal SKA
16 - 17 Juni '07
JAKARTA
Mal Artha Gading
22 Juni - 15 Juli '07
BANDUNG
Bandung Indah Plaza
21 - 22 Juli '07
SEMARANG
Mal Ciputra
14 - 15 Juli '07
SURABAYA
Royal Plaza
28 - 29 Juli '07
YOGYAKARTA
Taman Siswa
5 Agustus '07
MAKASAR
Mall GTC
11 - 12 Agst '07
SAMARINDA
SCP
18 - 19 Agst '07
FOOD SUPPLEMENT sakatonik a-b-c
CEREBROFORT
SARI ROTI
XY KIDS
ANIMONSTER
NAKAYOSHI
star
BERANI
mombi
KID'S magz
KIDDO
SHONEN MAGZ



Calbee
J-topia
megumi-minori
The most IKASU Japanese Festival!!
Sukses dengan gelaran di Jakarta beberapa bulan lalu, kini J-topia Megumi Minori bakal hadir di kota Bandung!
Jangan ketinggalan !!
Ikuti lomba COSPLAY dan COSPLAY KABARET berhadiah total jutaan rupiah hanya dari Snack Megumi dan Minori
Baca petunjuk lebih lengkap di website www.megumi-minori.com
Dan menangkan hadiah mingguan sampai dengan 500ribu Rupiah di www.megumi-minoriplay.com mulai 11 Juni 2007. Ayo bantu Love Mission Megumi menyelamatkan Minori
Minoriiiii.... ai shiteru
Nantikan J-topia Megumi Minori !!
Gasibu Bandung, 14 Juli 2007
www.megumi-minori.com
Supported by:
Unilever
Calbee
ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA